futura™

Benutzerhandbuch

SINGER®

futura™

Benutzerhandbuch

Warenzeichen

COMPUCON hat sämtliche Bemühungen unternommen, Warenzeichen-Informationen zu in diesem Handbuch verwendeten Firmennamen, Produkten und Dienstleistungen zu geben.
Die im folgenden angeführten Warenzeichen stammen aus verschiedenen Quellen:

COMPUCON ist ein eingetragenes Warenzeichen
von COMPUCON Computer Applications S.A.

SINGER® ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Singer Company Limited

MS-Windows ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation.
Windows, Windows 95, Windows NT are trademarks of Microsoft Corporation.
MS-DOS ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation.
PC ist ein Warenzeichen von International Business Machines Corporation.
ZSK ist ein Warenzeichen von ZSK Stickmaschinen Gesellschaft mbH.
Tajima ist ein Warenzeichen von Tajima Industries Ltd.
Barudan ist ein Warenzeichen von Barudan Co. Ltd.
FMC ist ein Warenzeichen von Barudan Co. Ltd.
FDR ist ein Warenzeichen von Barudan Co. Ltd.
Pfaff ist ein Warenzeichen seines jeweiligen Eigentümers.
Melco ist ein Warenzeichen von Melco Industries Inc..
Marco ist ein Warenzeichen seines jeweiligen Eigentümers.
Happy ist ein Warenzeichen seines jeweiligen Eigentümers.
Brother ist ein Warenzeichen von Brother Industries Ltd.
Toyota ist ein Warenzeichen seines jeweiligen Eigentümers.

Alle anderen begleitenden Logos, Marken und Produktnamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Firmen.

Lizenzvertrag

An den Benutzer:
Dies ist ein Lizenzvertrag zwischen Ihnen und der Compucon AG, niedergelassen am 14. km der Straße Thessaloniki – Moudania, Postfach: 445, PLZ: 57001 THERMI, THESSALONIKI, GRIECHENLAND. Dieser Vertrag erteilt Ihnen das Recht, diese Software, die unter dem eingetragenen Warenzeichen „Compucon" verkauft wird, zu verwenden.

Durch den Kauf dieses Software-Pakets erkennen Sie unwiderruflich die im folgenden angeführten Bedingungen an.

1. Die COMPUCON AG erteilt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare Recht, ein Exemplar des Produkts COMPUCON-Software („Software"), das Sie mit diesem Vertrag erworben haben, auf einem Computer zu verwenden. Falls Sie das Programm auf einem Netzwerkserver installieren wollen, sollten Sie entweder eine solche Anzahl an Software-Lizenzen, welche der Anzahl an Computern entspricht, auf welche die Software verteilt und auf welchen sie benutzt wird, oder eine Gruppenlizenz erwerben. In diesem Fall sollte die Anzahl an Personen, die (gleichzeitig) die Software verwenden, die Anzahl der Ihnen erteilten Lizenzen nicht überschreiten. Die Software wird auf einem Computer benutzt, wenn sie ständig im Speicher (RAM) vorhanden ist oder auf einer Festplatte oder einem anderen Speichermedium gespeichert ist. Eine Software, die einzig und allein zum Zweck der Übertragung zu den Arbeitsplatzrechnern oder Anschlüssen auf einem Server installiert ist, gilt gemäß dieser Lizenz nicht als „in Gebrauch".

2. Die Software ist das Eigentum von COMPUCON AG und wird von den internationalen Urheberrechtsgesetzen, den Internationalen Verträgen und dem Griechischen Urheberrechtgesetz (Gesetz 2121/1994) geschützt. Sie erkennen die Urheberrechtsfähigkeit dieser Software an.

3. Es ist Ihnen untersagt, das Benutzerhandbuch oder anderes schriftliches Material, das die Software unterstützt, zu kopieren oder auf irgendeine andere Weise zu reproduzieren.

4. Ihr Recht auf die Benutzung des Programms erlaubt Ihnen lediglich, das Programm gemäß seinem beabsichtigten Zweck zu laden und laufen zu lassen. Es ist Ihnen untersagt, das Programm zu adaptieren, zu übersetzen oder in irgendeiner anderen Weise zu ändern, es auf irgendeine Art und Weise oder elektronisch zu vertreiben, auszuleihen, zu leasen und eine Lizenz daran zu erteilen. Ihnen werden keine anderen Rechte gewährt oder abgetreten als diejenigen, die hier explizit aufgeführt sind.

5. Es ist Ihnen untersagt, irgendwelche Kopierschutzmittel zu missachten, zu umgehen oder zu entfernen.

6. Es ist Ihnen nicht gestattet, den Herstellungsprozess der Software rückgängig zu machen oder sie auseinander zu nehmen, da sie geheimes, wertvolles Wissen des Urheberrechts-Inhabers enthält. Dies betrifft nicht Ihre Rechte aus irgendeiner Gesetzgebung zur Umsetzung der EG-Richtlinie über den Rechtsschutz von Computerprogrammen.

7. Die Verletzung der Artikel 1, 2 und 4 berechtigt den Lizenzgeber dazu, ohne weitere Benachrichtigung diesen Vertrag sowie jeden zusätzlichen Wartungsvertrag mit dem Lizenznehmer bezüglich der Wartung dieser Software zu beenden. In diesem Fall hat der Lizenznehmer die Originaldisketten zu löschen oder zu zerstören oder sie dem Lizenzgeber zurückzugeben, dem Lizenzgeber den Schutzschlüssel zurückzugeben, sämtliche Kopien des Programms zu löschen und die gesamte Softwaredokumentation zurückzugeben.

8. Der Benutzer des Programms darf das Programm oder einen Teil des Programms weder für private noch für geschäftliche Zwecke reproduzieren oder verteilen. Der Lizenznehmer ist nicht dazu berechtigt, irgendwelche Eigentumsrechte des Programms, wie den Urheberrechts-Hinweis oder das Logo von COMPUCON, zu entfernen oder zu ändern.

9. Unter keinen Umständen ist COMPUCON für direkte, indirekte oder Folge- oder sonstige Schäden oder den Verlust von Daten haftbar, die sich aus der Benutzung oder unsachgemäßen Benutzung der Software oder der Benutzerdokumentation ergeben, selbst wenn auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen wurde.

Falls das nationale anzuwendende Recht einen kompletten Haftungsausschluss für sämtliche Schäden nicht zulässt, überschreitet die Haftbarkeit von COMPUCON auf keinen Fall den von Ihnen für die Software gezahlten Betrag. Voraussetzung dafür ist, dass der Benutzer alle Originaldisketten, Hardware-Ausstattung und –Geräte, einschließlich des Schutzschlüssels, zurückgibt, alle von COMPUCON zur Verfügung gestellten Dokumente zurückgibt und alle vorhandenen Kopien des Programms von sämtlichen Speichermedien löscht.
COMPUCON garantiert, dass die Software im wesentlichen in Übereinstimmung mit dem beigelegten Benutzerhandbuch funktioniert. Sämtliche von COMPUCON zur Verfügung gestellte Hardware und elektronische Geräte, welche die Software begleiten, sind unter normaler Benutzung und Behandlung frei von Materialfehlern.
COMPUCON gibt jedoch keine weitere Garantie, die entweder explizit oder implizit aussagt, dass das Programm frei von sämtlichen Fehlern ist. Kein Händler, Vertreiber, Vertreter oder Angestellter von COMPUCON ist dazu ermächtigt, irgendwelche Modifizierungen oder Änderungen an den Garantie- und Lizenzbestimmungen vorzunehmen.

Inhaltsverzeichnis

Installation 1
- Aufbau des Handbuchs 2
- Systemanforderungen 2
- Installation der Software 3
- Mehr Angebote unter FUTURA Support Site 9

Das Benutzerhandbuchvon FUTURA verwenden 10

Integrierte Hilfe-Features 11
- Hilfe-Index 11
- "Wie?"-Tutorial 12
- Tutorial "Maschinen-Einrichtung" 12

Allgemeine Informationenzur Arbeit mit Ihrem PC und Software 13
- Allgemeine Windows-Aufgaben 14
- Grundlagen im Umgang mit der Maus 16
  - *Doppelklicken (mit der linken Maustaste)* *16*
  - *Klicken* *16*
  - *Rechtsklicken* *16*
  - *Scrolltaste* *16*

Dateien und Ordner 16
- *So ist Ihr Computer organisiert* *16*
- *Neue Ordner erstellen* *17*
- *Dateien kopieren* *17*
- *Ordner öffnen* *18*
- *Dateien einfügen* *18*
- *Dateien umbenennen* *18*
- *Dateien löschen* *19*
- *Dateien wiederherstellen* *19*
- *Dateien öffnen* *19*
- *Dateien speichern/ speichern unter* *20*

Bildschirme 20
- *Leer* *20*
- *Öffnen* *21*
- *Minimieren* *21*
- *Maximieren* *21*
- *Schließen* *21*

Dialogfelder 22
- *Felder verschieben* *22*
- *Feldoptionen* *22*

Mit der FUTURA-Software arbeiten 23
Im Detail: Willkommen-Feld 25
Willkommen bei FUTURA 25
Erste Schritte / Ein Beispiel-Muster schicken 25
Ein neues Muster starten 25
Die FUTURA-Software öffnen 26
FUTURA öffnen 26
So öffnen Sie FUTURA 26
Im Detail: Muster öffnen 27
Muster öffnen 28
Im Detail: Muster schließen 29
Muster schließen 29
So schließen Sie ein Muster 29
Im Detail: Muster schliechern 30
„Muster speichern unter" verwenden 31
Muster speichern verwenden 32
Musterformate 33
Im Detail: Maschinen-Navigator 34
Im Detail: Maschinendiskette öffnen 38
Optionen für Maschinendiskette 39
Maschinendiskette öffnen verwenden 39
Löschen (von der Maschinendiskette) verwenden 40
Identifizieren (Maschinendiskette) verwenden 40
Kopieren (Dateien von der Maschinendiskette) verwenden 41
Im Detail: Muster-Browser 42
Dialogfeld Muster-Browser 42
Im Detail: Embroidery Anthology 44
Dialogfeld Embroidery Anthology 44
Im Detail: Muster drucken 46
Muster drucken 46
So drucken Sie das auf dem Bildschirm angezeigte Muster 46
Im Detail: FUTURA beenden 47
FUTURA beenden 47
So beenden Sie FUTURA 47
Im Detail: Rückgängig /Wiederherstellen 48
Rückgängig/Wiederherstellen 48
So verwenden Sie Rückgängig 48
So verwenden Sie Wiederherstellen 48
Im Detail: Sticksimulation(Reales Aussehen) 49
Sticksimulation 49
So verwenden Sie Sticksimulation 49
Im Detail: Muster neu zeichnen 50
Muster neu zeichnen 50
So zeichnen Sie ein Muster neu 50
Im Detail: Zoom 51
Vergrößern 51
Verkleinern 52
Volle Bildschirmgröße 52
Zoom 1:1 52
Zoom Vollbild 53
Zoom (einstellen) % 53
Im Detail: Stichpunkte 54
Stichpunkte 54
So verwenden Sie Stichpunkte 54
Im Detail: Stickrahmen 55
Stickrahmen wählen 55
Stickrahmen anzeigen 56
Im Detail: Gitter 57
Gitter 57
So blenden Sie das Gitter ein 57
So stellen Sie die Gitter-Größe ein 57
Im Detail: Bildschirmfarbe 58
Bildschirmfarbe 58

So ändern Sie die Bildschirmfarbe 58
Im Detail: Muster-Bibliothek 59
Musterbibliothek 59
So verwenden Sie die Muster-Bibliothek 59
Im Detail: Größe ändern 61
Ein Muster drehen 62
Im Detail: Muster zentrieren 63
Muster zentrieren 63
So zentrieren Sie ein Muster 63
Im Detail: Stichfarben 64
Stichfarben 64
Stichfarben ändern 64
Im Detail: Lineal 66
Lineal 66
So verwenden Sie Lineal 66
Farbblock-Liste 67
Markieren 68
Muster markieren und verschieben 68
Blöcke markieren 68
Verschieben 69
Größe ändern 70
Drehen 71
Löschen 72
Farbe ändern 72
Im Detail: Buchstaben 73
Buchstaben Schritt für Schritt: 73
Textfeld 74
Schriftstil 74
Schrifthöhe 74
Abstand 74
Kursiv 74
Ausrichtung 74
Rahmen 75
Rechtecks-Rahmen 75
Kreisrahmen 76
Brücken-Rahmen 76
Zurücksetzen 76
Buchstaben sticken 76
Im Detail: Systemparameter 78
Systemparameter 78
So verwenden Sie Systemparameter 78
Andere Systemparameter 79
Wilkommen-Dialog zeigen 79
Benutzertipps einblenden 79
Im Detail: Hilfe 80
Hilfe-Index 80
„Wie?"-Tutorial 81
Tutorial „Maschinen-Einrichtung" 81
Tipp des Tages 81
Tastatur-Karte 82
Registrieren 82
Mehr Angebote unter FUTURA support seite 83
Über FUTURA 83

Installation

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf des FUTURA software entschieden haben,eine Software, die speziell für Ihre FUTURA-Nähmaschine konzipiert ist..

FUTURA wurde speziell als eine leistungsstarke Kombination der FUTURA-Nähmaschine und der FUTURA-Software konzipiert.

Die FUTURA-Software ist der „Eingang" zu Ihrer Nähmaschine und ermöglicht die einfache Übertragung von einem Stickmuster beliebiger Natur zur FUTURA-Nähmaschine.

Doch dies ist nicht die einzige Funktion der FUTURA-Software: sie bietet vielmehr zahlreiche Bearbeitungs-Möglichkeiten, mit denen Sie Ihr Muster bearbeiten und ändern können, bevor Sie es auf die Maschine übertragen und sticken lassen.

Auf den Seiten dieses Handbuches erfahren Sie, wie Sie aus Ihrer FUTURA-Software und -Nähmaschine das beste herausholen und optimale Ergebnisse erzielen können.

Wir hoffen, dass Sie an Ihrer FUTURA Software viel Freude haben werden!

Aufbau des Handbuchs

Damit Sie sich mit der Verwendung Ihrer Software schnell und einfach vertraut machen können, erhalten Sie zusammen mit die FUTURA-Software, die Sie mit diesem Handbuch erhalten, gliedert sich in die folgenden Abschnitte:

1. **Abschnitt „Erste Schritte / Die Software installieren...“**
   das Ihnen bei der Installation hilft und Sie vor der Verwendung mit dem allgemeinen Konzept dieses Produktes vertraut macht.
2. **Abschnitt „im Detail...”** ,
   mit Informationen und Erklärungen zur kompletten (detaillierten) Funktionalität von FUTURA.

Systemanforderungen

Die folgende Liste enthält die erforderlichen **technischen Daten Ihres Computers**.
Sie können die Software auf jedem Computer installieren, der mindestens über diese technische Daten verfügt.

> PC mit PENTIUM II- oder schnellerem Prozessor
> Windows-Betriebssysteme: Windows 98 / NT / 2000 / ME / XP
> 64MB Arbeitsspeicher (RAM) (128MB oder mehr empfohlen)
> CD-ROM-Laufwerk
> 500 MB (oder vorzugsweise mehr) freier Festplattenspeicher für die Installation
> Farbstandard (640X480 Pixels, 16 Farben) VGA –Adapter, an einen VGA-Farbbildschirm angeschlossen (1024x768 Pixel; 65.000 Farben empfohlen)
> Microsoft-kompatible Maus

Installation der Software

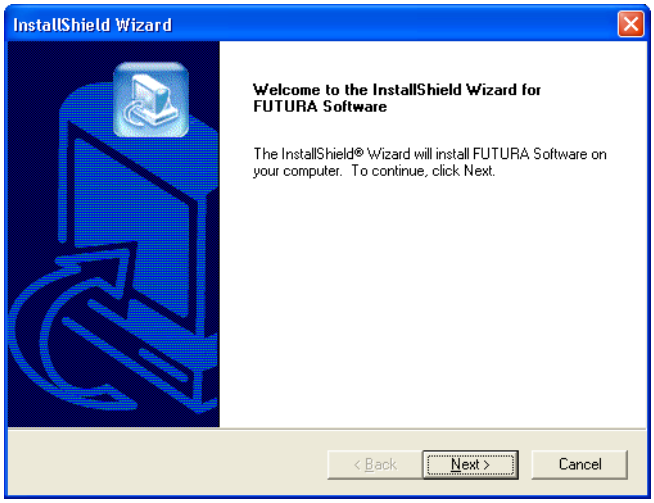
Bevor Sie die Software auf Ihrem PC verwenden können, müssen Sie zunächst den Inhalt der CD auf Ihrem PC installieren. Dieses Verfahren wird als „**Installationsverfahren**“ bezeichnet. **Für eine erfolgreiche Installation von FUTURA auf Ihrem Computer folgen Sie bitte den auf den nächsten Seiten gegebenen Anweisungen.**

Sie erhalten die FUTURA Software auf einer CD-ROM.
Die meisten Computer haben „D:” als Standardlaufwerk für CD-ROMs.

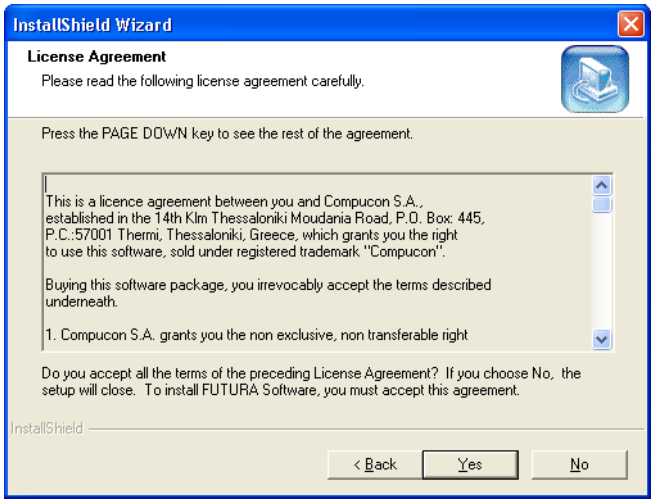
Legen Sie die FUTURA CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein.

Nach einigen Sekunden beginnt automatisch der Installationsvorgang der Software.
Andernfalls können Sie den Installationsvorgang manuell starten. Dazu wählen Sie die Windows-Option „Start“, wählen „Ausführen“, geben „D:\setup.exe“ ein und klicken auf OK.

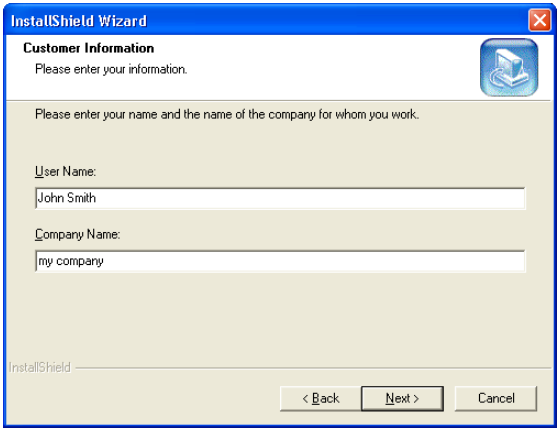
Nach einigen Sekunden beginnt die schrittweise Software-Installation mit dem **Willkommen-Fenster**. Sie können den Installationsvorgang jederzeit abbrechen, indem Sie auf „**Abbrechen**“ klicken.


InstallShield Wizard
Welcome to the InstallShield Wizard for FUTURA Software
The InstallShield® Wizard will install FUTURA Software on your computer. To continue, click Next.
< Back
Next >
Cancel

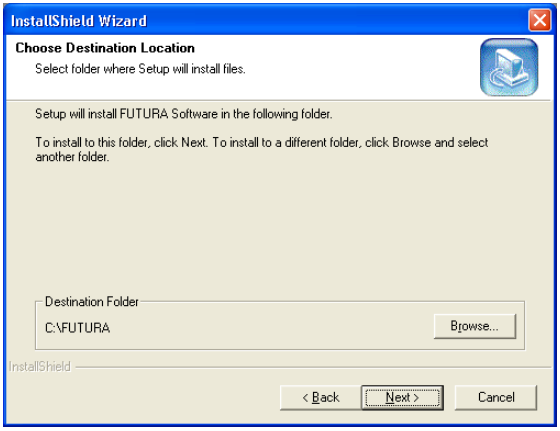
Klicken Sie auf „Weiter”, um zum nächsten Fenster zu gehen.


InstallShield Wizard
License Agreement
Please read the following license agreement carefully.
Press the PAGE DOWN key to see the rest of the agreement.
This is a licence agreement between you and Compucon S.A., established in the 14th Klm Thessaloniki Moudania Road, P.O. Box: 445, P.C.:57001 Thermi, Thessaloniki, Greece, which grants you the right to use this software, sold under registered trademark "Compucon".
Buying this software package, you irrevocably accept the terms described underneath.
1. Compucon S.A. grants you the non exclusive, non transferable right
Do you accept all the terms of the preceding License Agreement? If you choose No, the setup will close. To install FUTURA Software, you must accept this agreement.
InstallShield
< Back
Yes
No

Nachdem Sie den Lizenzvertrag gelesen haben und diesem zustimmen, klicken Sie auf „Ja“. Definieren Sie nun Ihren Benutzernamen und Ihren Firmennamen (falls dies für Sie nicht relevant ist, geben Sie einen beliebigen Buchstaben ein).

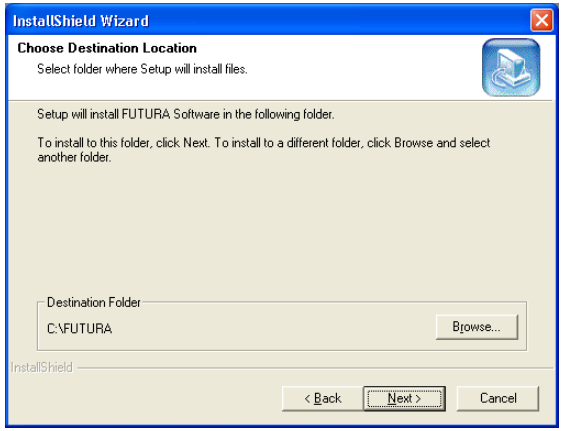


und klicken Sie erneut auf **Weiter**, und wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie die Software installieren wollen. **Es wird empfohlen, das gewählte Standardverzeichnis zu verwenden**.


InstallShield Wizard
Choose Destination Location
Select folder where Setup will install files.
Setup will install FUTURA Software in the following folder.
To install to this folder, click Next. To install to a different folder, click Browse and select another folder.
Destination Folder
C:\FUTURA
Browse...
InstallShield
< Back
Next >
Cancel

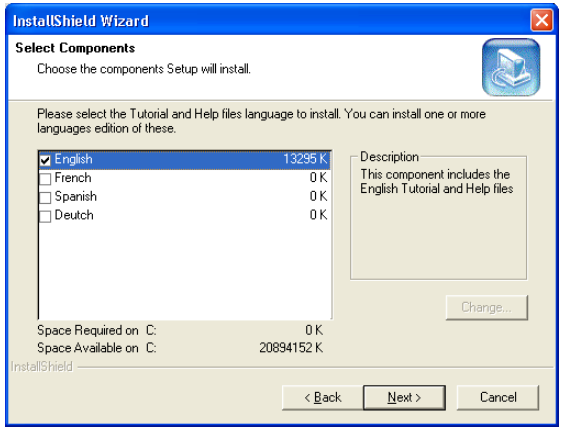
Um fortzufahren klicken Sie einfach auf „**Weiter**”.

Nun werden Sie dazu aufgefordert, den **Programmordner** auszuwählen, in dem die Verknüpfung (Shortcut) dieser Software gespeichert werden soll.

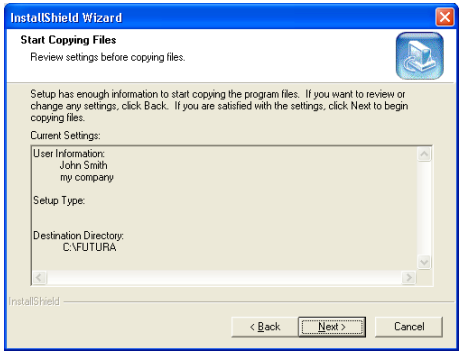

InstallShield Wizard
Choose Destination Location
Select folder where Setup will install files.
Setup will install FUTURA Software in the following folder.
To install to this folder, click Next. To install to a different folder, click Browse and select another folder.
Destination Folder
C:\FUTURA
Browse...
InstallShield
< Back
Next >
Cancel

Um fortzufahren klicken Sie einfach auf „**Weiter**".

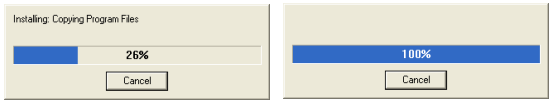
Nun werden Sie aufgefordert, die Sprache zu wählen, in der die Tutorials und Hilfe-Dateien der Software installiert werden. Die Standardeinstellung für die Installation ist Englisch.


InstallShield Wizard
Select Components
Choose the components Setup will install.
Please select the Tutorial and Help files language to install. You can install one or more languages edition of these.
English 13295 K
French 0 K
Spanish 0 K
Deutch 0 K
Description
This component includes the English Tutorial and Help files
Change...
Space Required on C: 0 K
Space Available on C: 20894152 K
InstallShield
< Back
Next >
Cancel

Zum Schluss werden Sie dazu aufgefordert, alle Einstellungen, die Sie während des Installationsvorgangs gewählt haben, zu bestätigen.


InstallShield Wizard
Start Copying Files
Review settings before copying files.
Setup has enough information to start copying the program files. If you want to review or change any settings, click Back. If you are satisfied with the settings, click Next to begin copying files.
Current Settings:
User Information:
John Smith
my company
Setup Type:
Destination Directory:
C:\FUTURA
InstallShield
< Back
Next >
Cancel

Wenn Sie nun auf „**Weiter**" klicken, **wird der Kopier- und Installationsvorgang der FUTURASoftware-Dateien** im ausgewählten Verzeichnis auf der Festplatte in Gang gesetzt.
Eine **Statusleiste** zeigt das Stadium an, in dem sich der Installationsvorgang befindet. Der Vorgang ist abgeschlossen, wenn **100%** erreicht sind.



Der Installationsvorgang schließt alle erforderlichen Aktionen ab und schließt anschließend automatisch. Bitte warten Sie einen kurzen Augenblick, bis dies der Fall ist.

Wenn das Installationsprogramm feststellt, **dass auf Ihrer Festplatte nicht genügend Speicherraum frei ist**, fordert eine Fehlermeldung Sie dazu auf, etwas Speicherraum freizumachen, bevor Sie mit der Installation fortfahren.
Sie können den Installationsvorgang jederzeit abbrechen, indem Sie auf „**Abbrechen**" klicken.

Wenn Sie nach der Installation die Maschine einschalten, fordert Microsoft Windows Sie automatisch dazu auf, die Installation durch die Installation eines speziellen USB-Treibers für die Verbindung zur Maschine zu beenden.
Folgen Sie dazu einfach den Schritten des Microsoft-Installationsassistenten „Neue Hardware hinzufügen".
Wenn Sie dazu aufgefordert werden, den Treiber zu suchen, wählen Sie einfach das CD-ROM-Laufwerk.

Tipp!

Falls Sie aus irgendeinem Grund die Software deinstallieren wollen, wählen Sie „Start" -> „Einstellungen" -> „Systemsteuerung" -> „Programme hinzufügen/entfernen" Lassen Sie das erscheinende Fenster durchlaufen, bis Sie FUTURA finden, und klicken Sie auf „Hinzufügen/Entfernen".

Umgang mit CD-ROMS

CD-ROMs sind ein ausgezeichnetes Medium für das Speichern von Information. Eine typische CD-ROM hat bis zu 650 MB Speicherraum, und auf die gespeicherten Informationen kann relativ schnell zugegriffen werden.
In dem seltenen Fall, dass Sie bei der Installation des Programms von der CD Schwierigkeiten haben, vergewissern Sie sich, dass Ihr CD-Laufwerk tadellos funktioniert. Zusätzlich kontrollieren Sie bitte, ob die Rückseite der CD (auf der die Daten gespeichert sind und keine Information aufgedruckt ist) sauber und frei von Staub, Schmutz oder fettigen Abdrücken, einschließlich Fingerabdrücken, ist.

Wichtiger Hinweis:

Damit Sie die FUTURA-Software starten und benutzen können, muss die FUTURA-Maschine auf Stickerei eingestellt sein und mittels des seriellen Kabels, das im Lieferumfang dieses Produktes enthalten ist, mit dem Computer verbunden sein.

Wenn die Maschine auf Nähen eingestellt ist und/oder nicht an den Computer angeschlossen ist, kann die FUTURA-Software nicht gestartet werden.

Nach Abschluss des Installationsverfahrens fragt die Software Sie, ob Sie das Tutorial „Maschinen-Einrichtung“ sehen möchten, in dem Sie Schritt für Schritt für Schritt erfahren, wie Sie Ihre Maschine korrekt für die Stickerei einstellen.
Wenn Sie das Tutorial sehen wollen, wählen Sie „Ja“, wenn Sie es überspringen wollen „Nein“

Mehr Angebote unter FUTURA Support Site

www.futura.com ist eine online Support-Website, auf welcher der Benutzer der aufregenden FUTURA-Produkte Support erhält.

Sehen Sie selbst – klicken Sie in FUTURA einfach auf „**Hilfe**“ **-> „Verbindung mit support site“.** Loggen Sie sich in **www.futura-support.com** ein und registrieren Sie sich, um in den **Genuss** aller angebotenen Dienstleistungen zu kommen.

Das Benutzerhandbuch von FUTURA verwenden

Auf den folgenden Seiten finden Sie detaillierte Erklärungen zu der Funktionalität und der Verwendung der faszinierenden Funktionen und Features Ihrer FUTURA Software.
Bitte lesen Sie diese gründlich durch, um sich mit der Verwendung Ihrer Software vertraut zu machen und mit ihr optimale Ergebnisse zu erzielen.

Integrierte Hilfe-Features

Sie erhalten FUTURA mit einer an integrierten **Hilfe- und Support-Features**, die Sie während Ihrer Arbeit mit der Software unterstützen. Über das Hilfe-Menü der Software haben Sie zu allen Hilfe-Features Zugang.

Hilfe-Index

Sie erhalten FUTURA mit einem **online Hilfe**-Feature, das Ihnen wertvolle Informationen zu den Features und Funktionen von FUTURA bietet.

> Markieren Sie ein Feature, zu dem Sie Hilfe benötigen, und drücken Sie anschließend die **Taste F1** Ihrer Tastatur. Daraufhin zeigt das Programm sofort das diesbezügliche Hilfe-Thema an.
> Für allgemeine Hilfe wählen Sie **Hilfe>Inhalt.** Wenn Sie auf die Option Inhalt klicken, aktiviert das Programm das Hilfe-Feature und zeigt ein Menü-Fenster mit den verfügbaren Hilfe-Themen an.
>Wählen Sie **Hilfe>Suchen** und geben Sie ein speziellesThema ein. Die verfügbaren Themen werden in einer Tabelle angezeigt.

“Wie?“-Tutorial

Das „**Wie?“- Tutorial** ist ein zusätzliches Hilfe-Feature, das Ihnen rasch erklärt, wie Sie die Software korrekt verwenden und mit ihr faszinierende Ergebnisse erzielen können. Während der Standard-Hilfe-Abschnitt sich mehr darauf konzentriert, das Wesen jedes Features und jeder Funktion der Software zu erklären, verfolgen die „Wie?“-Tutorials das Ziel, Ihnen während der Arbeit mit der Software zu zeigen, „wie Sie etwas tun können“.
Wählen Sie auf der Tutorials-Seite einfach das Thema, mit dem Sie sich beschäftigen wollen und folgen Sie den ausführlichen, schrittweisen Anweisungen, wie Sie eine Funktion oder ein Feature der FUTURA-Software verwenden.

Tutorial “Maschinen-Einrichtung“

Um Ihre FUTURA-Nähmaschine für Stickereien zu benutzen, müssen Sie sie zunächst auf Stickarbeiten einstellen.

Dieses Tutorial erklärt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihre Nähmaschine korrekt zum Sticken vorbereiten.

Allgemeine Informationen zur Arbeit mit Ihrem PC und Software

Willkommen in der spannenden Welt von Software-Produkten!

Falls dies das erste Mal sein sollte, dass Sie mit einer Software arbeiten, stehen Sie diesem neuen Aktivitätsbereich vielleicht mit großer Skepsis gegenüber.
Dennoch besteht kein Anlass zu Sorge, da dies nicht so schwierig ist, wie es Ihnen vielleicht erscheint. Nach und nach werden Sie sich davon überzeugen, dass Computer und Software wunderbare Tools für die Unterstützung Ihrer Arbeit sind. In diesem Fall ist die Software FUTURA ein faszinierendes Tool, das Ihnen beim Entwurf und bei der Herstellung Ihrer eigenen, persönlichen Stickergebnisse hilft.
Was die Stickerei betrifft, stellen Sie sich Ihre Nähmaschine als einen „Drucker" vor, und die FUTURA Software als das Tool, mit dem Sie jedes Muster entwerfen können, das Ihnen in den Kopf kommt und das Sie gerne drucken, d.h. auf Ihrer Nähmaschine nähen, wollen. Ihrer Vorstellung und Ihren Aktivitäten sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Doch wie auf jedem neuen Gebiet braucht es eine gewisse Zeit, um sich mit der Software vertraut zu machen und Schritt für Schritt ihre Funktion zu lernen.
Gehen Sie durch alle Abschnitte dieser Software, folgen Sie den Beispielen, und Sie werden sehen, dass Sie im Nu mit Ihrer neuen Software umgehen können. Haben Sie keine Angst, auszuprobieren und zu experimentieren, da dies allgemein ein wichtiger Teil eines jeden Lernprozesses ist.

Bevor wir uns den einzelnen Abschnitten mit den Funktionen der Software und ihrer jeweiligen Verwendung zuwenden, wollen wir eine kurze Einführung zu allgemeinen Aufgaben bezüglich des Betriebssystems Ihres PC, des bekannten Microsoft Windows, geben.

Allgemeine Windows-Aufgaben

Egal, welche Version des Betriebssystems Microsoft Windows Sie verwenden, ob Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Windows NT oder Windows XP (und FUTURA läuft unter all diesen Versionen), dies ist das Betriebssystem Ihres PC. Das bedeutet, dass Windows praktisch all die Hardware-Teile, aus denen ein PC besteht, „laufen lässt" und koordiniert. Stellen Sie sich dies als das Gehirn der Maschine vor, wohingegen all die anderen Teile mehr oder weniger „Müll" sind, wenn sie nicht unter einem Betriebssystem laufen.
All die anderen Softwareprodukte, einschließlich der FUTURA Software, laufen auf der Grundlage dieses Betriebssystems, also in unserem Fall Microsoft Windows.

Daher müssen Sie sich für eine einfache Interaktion mit Ihrem Computer sowie für eine produktive Verwendung von FUTURA mit den grundlegenden Funktionen von Windows vertraut machen.

Es gibt eine Vielzahl an allgemeinen Aufgaben, die auf Computern mit Windows (Betriebssystem des Computers) verwendet werden. Auch wenn es viele verschiedene Versionen von Windows gibt, so sind Verfahren für die hier angeführten Themen im wesentliche für alle Versionen die gleichen.
Die Erklärungen und Übungen sollen Ihnen dabei helfen, sich besser mit Ihrem Computer vertraut zu machen, bevor Sie mit der Stickerei-Software starten.
Wenn Sie bereits im Umgang mit Softwareprodukten vertraut sind, können Sie dieses Kapitel überspringen und mit dem nächsten weiter machen. Doch denken Sie daran: „Übung macht den Meister", wenn Sie einmal durch dieses Kapitel gehen wollen.

Lesen Sie die folgenden Anweisungen und führen Sie sie Schritt für Schritt aus:

Grundlagen im Umgang mit der Maus
Doppelklicken (mit der linken Maustaste)
Klicken
Rechtsklicken
Scrollen
Dateien und Ordner
So ist Ihr Computer organisiert
Neue Ordner erstellen
Dateien kopieren
Ordner öffnen
Dateien einfügen
Dateien/Ordner umbenennen
Dateien/Ordner löschen
Dateien/Ordner wiederherstellen
Dateien öffnen
Dateien speichern/ speichern unter
Bildschirme
Öffnen
Minimieren
Maximieren
Schließen
Dialogfelder
Felder verschieben
Feldoptionen

Grundlagen im Umgang mit der Maus

Im Umgang mit der „Maus“, diesem kleinen Kunststoff-Gerät mit zwei Tasten, einem Rädchen (in einigen Modellen) und einem Kabel (bei den meisten Modellen), über das sie mit der Rückseite des Computers verbunden ist, gibt es einige grundlegende Funktionen.

Doppelklicken (mit der linken Maustaste)

Darunter versteht man zwei rasch aufeinander folgende Klicks. Es bedarf einer gewissen Übung, um herauszufinden, wie schnell Sie klicken müssen. Im allgemeinen dient das Doppelklicken dazu, etwas zu öffnen (etwa einen Ordner), oder etwas zu starten (etwa ein Programm). Häufig ist das Doppelklicken die erste Option einer Aufgabe.

An Stelle des Doppelklickens können Sie auch Rechtsklicken (Klicken mit der rechten Maustaste) und die Option „Öffnen“ (oder eine andere der Optionen des Flyout-Kästchens) wählen.

Klicken

Darunter versteht man ein kurzes, leichtes Klicken mit der linken Maustaste.
Dieses Klicken wird im allgemeinen dazu verwendet, etwas zu markieren oder auszuwählen. Es kann jedoch auch zur Bestätigung einer Auswahl dienen. Das Klicken ist meistens die zweite Option für eine Aufgabe.

Rechtsklicken

Dieses kurze, leichte Klicken mit der rechten Maustaste öffnet normalerweise zusätzliche Optionen. Es erscheint ein „Flyout-“ Kästchen mit Optionen, die für den Gegenstand, auf den Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben, relevant sind.

Wenn Sie eine Option aus dem Flyout-Kästchen wählen, wird ein Klicken verwendet.

Scrolltaste

Mit dieser Taste können Sie jeden beliebigen Bildschirm nach oben oder nach unten durchlaufen lassen („scrollen“).

Dateien und Ordner

So ist Ihr Computer organisiert

Ihr Computer besteht aus zahlreichen Programmen (wie Ihre Stickerei-Software), Ordner und Dateien. Wenn Sie sich die Zeit nehmen, einige grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit Daten zu erwerben, wird Ihnen Ihre Arbeit nicht mehr schwer fallen. **Fangen wir also an.**

Auf Ihrem Desktop (dem Bildschirm, der sich öffnet, wenn Sie Ihren Computer einschalten), sehen Sie ein Symbol, (ein graphisches Symbol mit dem Titel eines Programms oder Features, häufig auch als „Icon" bezeichnet) mit dem Namen „Mein Computer". Darinnen befindet sich der gesamte Inhalt Ihres Computers! Sie können zwischen der Festplatte (meistens das Laufwerk C), dem Diskettenlaufwerk (meistens das Laufwerk A) oder dem CD-Rom-Laufwerk (meistens das Laufwerk D) wählen. Lassen Sie uns dies nun genauer betrachten:

Schritt für Schritt:	
>1	Doppelklicken Sie auf „Mein Computer".
>2	Doppelklicken Sie auf das Laufwerk C.

Hier finden Sie alle Dateien und Ordner, die Sie zuvor auf Ihrem Computer gespeichert haben. Dies bringt uns zu unserem nächsten Thema:

Neue Ordner erstellen

Bevor Sie versuchen, Stickmuster auf Ihrem Computer zu speichern, sollten Sie einen Ordner mit einem erkennbaren Namen anlegen.

Schritt für Schritt:	
>1	(Lassen Sie Laufwerk C geöffnet) wählen Sie „Datei/Neu (es erscheint ein Flyout-Kästchen)/Ordner". Nun sehen Sie, wie ein neuer Ordner erstellt wird.
>2	Geben Sie in das Feld (das auf einen Titel wartet) den Namen ein, den Sie Ihrem neuen Ordner geben wollen (etwa Ihren eigenen Namen).
>3	Drücken Sie die „Eingabe"-Taste (Ihrer Tastatur), um den Namen zu bestätigen.

Nun sollten Sie Ihren neuen Ordner im Laufwerk C sehen können.

Dateien kopieren

Wenn Sie eine Datei verdoppeln oder ein Backup (eine Sicherungskopie) erstellen wollen, müssen Sie eine Datei kopieren.

Schritt für Schritt:	
>1	Wählen Sie „Zurück" in der oberen linken Ecke Ihres Bildschirms. Dies bring Sie einen Schritt zurück (vom Laufwerk C).

Fortsetzung >

Schritt für Schritt:	
>2	Schieben Sie eine Diskette mit einem Stickmuster oder einer anderen Datei in das Disketten-Laufwerk.
>3	Doppelklicken Sie auf das Diskettenlaufwerk A.
>4	Klicken Sie auf eine der Dateien auf der Diskette.
>5	Rechtsklicken Sie auf die Datei.
>6	Wählen Sie aus dem Flyout-Kästchen „Kopieren“.

Ordner öffnen
Nun müssen Sie den Ordner öffnen, in dem Sie die kopierte Datei ablegen wollen.

Schritt für Schritt:	
>1	Wählen Sie „Zurück“ in der oberen linken Ecke Ihres Bildschirms. Dies bringt Sie einen Schritt zurück (vom Laufwerk A).
>2	Doppelklicken Sie auf das Laufwerk C.
>3	Doppelklicken Sie auf den neuen Ordner (den Sie erstellt haben).

Nun haben Sie den entsprechenden Ordner geöffnet:

Dateien einfügen
Jetzt können Sie die kopierte Datei einfügen.

Schritt für Schritt:	
>1	Rechtsklicken Sie und wählen Sie aus dem Flyout-Kästchen die Option „Einfügen“.

Die kopierte Datei sollte nun in dem neuen Ordner erscheinen.

Dateien umbenennen
Wenn Sie mehr als eine Version einer Datei speichern wollen, wie etwa eine verschiedene Größe eines Stickmusters, müssen Sie eine der Dateien umbenennen.

Schritt für Schritt:	
>1	Rechtsklicken Sie auf die Datei, die Sie in den neuen Ordner eingefügt haben.
>2	Wählen Sie aus dem Flyout-Kästchen „Umbenennen“.
>3	Geben Sie (in das vorgesehene Titelfeld) einen neuen Namen ein.
>4	Drücken Sie die „Eingabe“-Taste Ihrer Tastatur, um den neuen Namen zu bestätigen.

Dateien löschen

Wenn Sie überflüssige Dateien haben, die Sie aus einem Ordner löschen wollen:

Schritt für Schritt:	
>1	Rechtsklicken Sie auf die zu löschende Datei.
>2	Wählen Sie aus dem Flyout-Kästchen „Löschen“. Antworten Sie „Ja“, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Dateien wiederherstellen

Eine versehentlich gelöschte Datei kann wieder hergestellt werden.

Schritt für Schritt:	
>1	Wählen Sie „Datei/Schließen“, um den Ordner zu verlassen.
>2	Doppelklicken Sie auf den „Papierkorb“ auf dem Desktop.
>3	Rechtsklicken Sie auf die eben gelöschte Datei.
>4	Wählen Sie aus dem Flyout-Kästchen oder links im Bildschirm die Option „Wiederherstellen“.

Die gelöschte Datei wurde nun an ihrem ursprünglichen Ort wieder hergestellt.

Dateien öffnen

Eine Datei kann nur mit einem Programm geöffnet werden, das die jeweilige Dateiart erkennt. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, ein Fertig-Stickmuster zu öffnen (unabhängig davon, ob dieses sich auf dem Computer, einer CD oder einer Diskette befindet), müssen Sie ein Programm haben, das diese Datei „sehen“ kann. Oder wenn Sie eine Dokument-Datei haben, müssen Sie ein Textverarbeitungsprogramm öffnen, um die Datei zu lesen und in ihr zu schreiben.

	Schritt für Schritt:
>1	Doppelklicken Sie auf das Symbol auf dem Desktop oder in „Mein Computer“, das dem gewünschten Programm entspricht. Dies „startet“ das Programm.
>2	Klicken Sie auf „Datei/Öffnen“, um eine Datei zu öffnen.

Dateien speichern/ speichern unter

Wenn Sie in einer Datei Änderungen vorgenommen haben oder dieses Muster auf Ihrem Computer speichern wollen...

	Schritt für Schritt:
>1	Wählen Sie „Datei/Speichern unter“, um Ihrem Muster einen Namen zu geben. Wenn Sie in einem bereits gespeicherten Muster Änderungen vornehmen, brauchen Sie nur „Speichern“, da Sie der Datei bereits einen Namen gegeben haben.
>2	Schließen Sie das Programm, falls erwünscht.

Bildschirme

Für den Umgang mit Bildschirmen gibt es einige gängige Methoden, egal, ob es sich dabei um ein Stickmuster oder um ein anderes Programm oder eine sonstige Datei handelt.

Leer

In den meisten Programmen erscheint ein „leerer“ Bildschirm, der die Grundlage für das Öffnen von Dateien ist.

	Schritt für Schritt:
>1	Doppelklicken Sie auf das „FUTURA“-Symbol auf dem Desktop.

*für **Schritt >1***
öffnet sich ein Dialogfeld.

Öffnen

Vom leeren Bildschirm aus können Sie eine Datei öffnen.

	Schritt für Schritt:
>1	Wählen Sie „Datei/Öffnen“:
>2	Oben im Feld „Musterdatei“- Öffnen befindet sich ein „Suchen in“-Label mit einem nach unten zeigenden (schwarzen) Dreieck. Browsen Sie dort, um das korrekte Laufwerk (C, A, oder D) und Ordner zu finden. Im großen, weißen Rechteck in der Mitte sind alle Dateien angezeigt. Ferner müssen Sie einen „Dateityp“, also etwa DST usw. auswählen.
>3	Klicken Sie auf eine Datei und wählen Sie das Feld „OK“. Das Muster öffnet sich und erscheint in Ihrem „FUTURA“-Bildschirm.

Minimieren

	Schritt für Schritt:
>1	Klicken Sie auf „-” in der oberen, rechten Bildschirmecke. Dies minimiert das Fenster, so dass sie gleichzeitig mit mehreren Fenstern arbeiten können.

Maximieren

	Schritt für Schritt:
>1	Wenn Sie den Bildschirm, mit dem Sie zuvor gearbeitet haben, vergrößern wollen, klicken Sie auf die Leiste unten im Bildschirm, welche den Namen des gewünschten Bildschirms trägt.

Schließen

	Schritt für Schritt:
>1	Wenn Sie Ihre Datei gespeichert haben, schließen Sie sie entweder mit dem „X“ oben rechts im Bildschirm oder indem Sie „Datei/Schließen“ wählen.

Dialogfelder

Die meisten Programme ähneln sich auch, was ihre Dialogfelder betrifft. Dieses Thema umfasst auch die „Flyout"-Kästchen. Diese Flyout-Kästchen bedeutet praktisch immer, dass weitere Optionen (im Dialogfeld) zur Verfügung stehen.

Felder verschieben

Wenn ein Dialogfeld Ihnen die Sicht versperrt, können Sie es verschieben.

	Schritt für Schritt:
>1	Klicken (und halten Sie die Taste zum Ziehen gedrückt) auf die obere Leiste des Feldes.
>2	Verschieben Sie das Feld an einen beliebigen Ort im Bildschirm.

Feldoptionen

Die meisten Dialogfelder enthalten Optionen (Auswahlmöglichkeiten), aus denen Sie wählen können.

	Schritt für Schritt:
>1	Klicken Sie, um die gewünschte Antwort zu wählen.
>2	(In einigen Arten an Dialogfeldern) wählen Sie „OK".

Mit der FUTURA-Software arbeiten

Im Detail: Willkommen-Feld

Willkommen bei FUTURA
Im Dialogfeld **Willkommen in FUTURA** können Sie rasch und einfach Ihre erste Arbeit des jeweiligen Tages einrichten. Wählen Sie aus **Den Maschinen-Navigator starten, Bild öffnen, Neuer Bildschirm** oder, **Lineal-Maßeinheiten** indem Sie auf den jeweiligen Link klicken. Das Willkommen-Dialogfeld öffnet sich nur nach dem **Start** von FUTURA, ist also das erste, was Sie auf dem Bildschirm sehen.

Das Feld kann in System-Parameter deaktiviert werden, wenn Sie es nicht sehen/verwenden wollen.

Erste Schritte / Ein Beispiel-Muster schicken
Falls Sie zum ersten Mal mit einem Stickerei-Programm arbeiten, können Sie mit Hilfe von diesem Feature die FUTURA-Software automatisch ein ausgewähltes SINGER-Muster öffnen und stickbereit an die Maschine übertragen lassen. Das einzige, was Sie tun müssen, ist auf die Schaltfläche „Senden“ zu klicken und anschließend auf der Maschine auf „Start“ zu drücken, und schon beginnt die Maschine mit der Stickerei !.

Welcome to FUTURA
--futura
First time to use the machine? Try a sample design now!
Open an existing Design
Start a new Design
Set to work with Inches or mm
Display this window next time software launches

Ein neues Muster starten

Wenn Sie den Link **Ein neues Muster starten** wählen, öffnet sich ein leerer Bildschirm, in dem Sie mit Buchstaben arbeiten

Inches oder metrisches Maßsystem einstellen
Wenn Sie den Link **Inches oder metrisches Maßsystem einstellen** wählen, können Sie die Maßeinheit des Lineals auf **Inches** oder auf **Millimeter** einstellen.

Die FUTURA-Software öffnen

FUTURA öffnen
Mit der Funktion FUTURA **öffnen** oder **starten** Sie **die Software FUTURA**. Sobald Sie das Programm geöffnet haben, können Sie zahlreiche Stickerei-Muster öffnen. Jedes Muster nimmt innerhalb des FUTURA-Bildschirms ein eigenes Fenster ein.

So öffnen Sie FUTURA

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	**Doppelklicken** Sie auf das Symbol auf Ihrem Desktop. Alternativ klicken Sie auf das „**Start-Menü**“ von Windows, gehen zu „**Programme**“ und wählen aus der angezeigten Liste die Optionen „**FUTURA**“.	Es öffnet sich der **FUTURA**-Bildschirm.

Bild 1
FUTURA öffnen

Im Detail: Muster öffnen

Die FUTURA-Software bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, wie Sie Muster in die Software einlesen und anschließend an die FUTURA-Maschine übertragen und sticken lassen können.
Eine der wichtigsten Möglichkeiten besteht darin, ein auf der Festplatte oder einer CD gespeichertes Muster in der Software zu öffnen.
Mit FUTURA können Sie verschiedene Arten (Formate) an Stickmustern öffnen. In Software-Plattformen für den kommerziellen Markt oder den Hobbymarkt sind zahlreiche Formate erhältlich.
Mit FUTURA können Sie die folgenden Bildformate öffnen:

Um ein Muster aus dem Internet in der FUTURA-Software zu öffnen, laden Sie es auf Ihre Festplatte herunter, speichern es und lesen es anschließend mit Hilfe der Funktion „Muster öffnen" in FUTURA ein.

1.
Zwar können Sie alle Dateitypen mit „.*" sehen, Sie können jedoch nur die Dateien öffnen, die rechts aufgelistet sind.*

Format	Suffix
FUTURA Designs	.FHE
PSW Designs	.PSW
Compucon Stitch & Sew Designs	.CHE
Compucon Designs	.XXX
Barudan FDR	.FDR
Brother Bernina-Babylock	.PEC
Brother Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Melco Designs	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS
*Alle Dateien	*.*

Muster öffnen

Um mit einer Stichdatei arbeiten zu können, müssen Sie zunächst einen leeren FUTURA-Bildschirm öffnen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Öffnen**-Symbol . Alternativ wählen Sie Öffnen aus dem Drop-down-Menü Datei.	Es öffnet sich das Dialogfeld Muster öffnen.
>2	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste des Feldes **Suchen in** den Ordner **Muster**.	
>3	Wählen aus dem Feld mit den Dateitypen **FUTURA Muster(FHE)**.	In dem großen Feld werden alle .**FHE**-Muster in diesem Muster-Ordner angezeigt.
>4	Klicken Sie in dem großen Feld auf **ein Muster**.	Die Namen des Musters erscheinen im Feld **Dateiname**.
>5	Klicken Sie auf **OK**.	Die Stichdatei öffnet sich in Ihrem Bildschirm.

*Eine **Voransicht** erscheint nur dann im Dialogfeld **Musterdatei öffnen**, Wenn das Muster im eigenen .FHE Format oder alternativ im .CHE-Format (Compucon Heimstickerei) oder Compucon .XXX-Format geschrieben ist.*

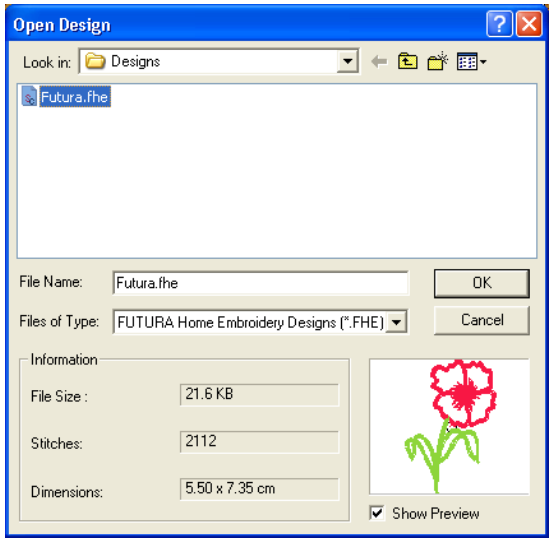


Bild 1
Dialogfeld Muster öffnen

Im Detail: Muster schließen

Muster schließen
Die Funktion **Muster schließen** dient dazu, Ihr derzeit geöffnetes Muster zu schließen.

So schließen Sie ein Muster

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Datei/Muster schließen**.	Es erscheint ein Dialogfeld „Änderungen speichern...“
>2	Wählen Sie **Ja**.	Das Muster wird geschlossen.

*Wenn ein Muster **nicht gespeichert wurde**, fordert FUTURA Sie dazu auf. Wenn ein Muster **gespeichert wurde**, wird FUTURA einfach geschlossen.*

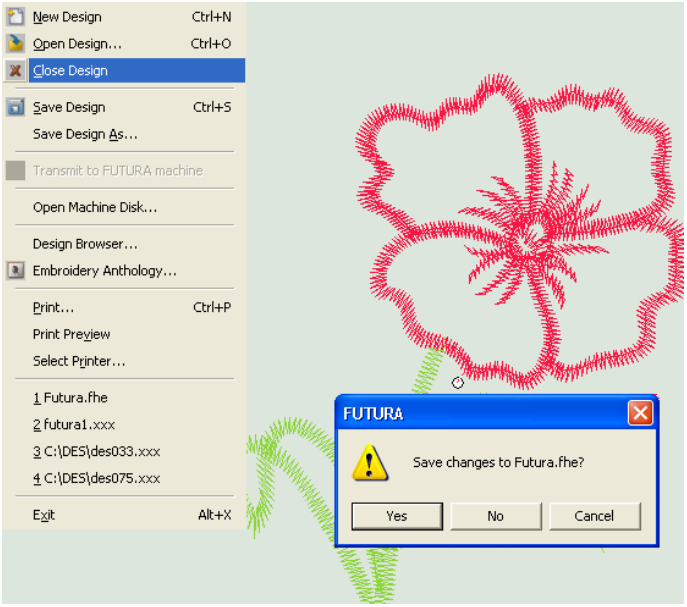


Bild 1
Aufforderung, Ihr Muster zu speichern

Im Detail: Muster schliechern

Ein mit FUTURA erzeugtes oder bearbeitetes Muster oder Monogramm sollte auf der Festplatte des Computers **gespeichert** werden.
Beim Speichern einer Stickerei-Datei ist zwischen **Muster speichern unter** und **Speichern** zu unterscheiden.

Muster speichern unter
Wenn Sie ein neues Muster haben oder ein Muster, das Sie noch nie gespeichert haben, teilt die Option **Muster speichern unter** dem Muster einen (neuen) Namen zu.

Speichern
Wenn Sie einem Muster zuvor bereits einen Namen gegeben haben (in diesem Fall erscheint der Name oben links im FUTURA Bildschirm), dann wählen Sie die Option **Speichern**, um eventuelle Änderungen oder Ergänzungen, die Sie an Ihrem Muster vorgenommen haben, zu speichern.

„Muster speichern unter“ verwenden

Mit dem Feature **Muster speichern unter** können Sie einer Stichdatei einen Namen und eines der am Ende dieses Abschnitts aufgelisteten Formate zuteilen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Datei **Muster speichern unter**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Muster speichern.
>2	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste Suchen in **Muster**.	Es öffnet sich der Muster-Ordner, so dass Sie das Muster darin speichern können.
>3	Wählen Sie **.CHE** aus der Drop-down-Liste mit den Dateitypen.	Wählen Sie **.CHE** aus der Drop-down-Liste mit den Dateitypen.
>4	Geben Sie in das Namenfeld der Datei einen **Neuen Namen** ein.	
>5	Wählen Sie **OK**.	Das Muster wird gespeichert und der ihm gegebene Name erscheint links oben im FUTURA Bildschirm.

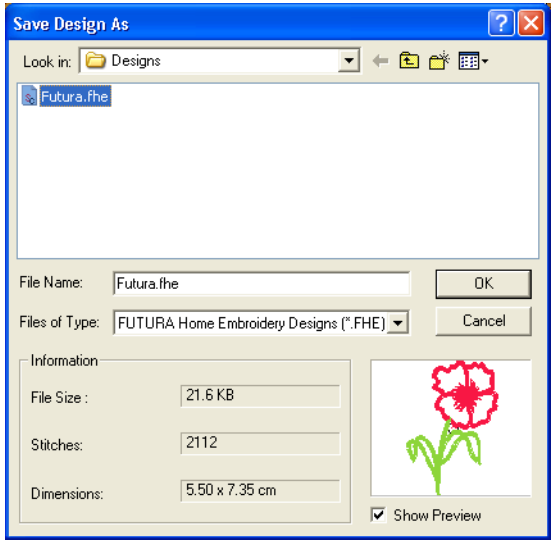


Bild 1
Dialogfeld Muster speichern

Muster speichern verwenden

Mit dem Feature **Muster speichern** können Sie eine Stichdatei, die bereits benannt („Muster speichern unter“) und der bereits eines der unten angeführten Dateiformate zugeteilt wurde, überschreiben. Dieses Feature wird verwendet, wenn Sie ein Muster bearbeiten, jedoch den ursprünglichen Namen beibehalten wollen. Wenn Sie mehr als eine Version des Musters wünschen, verwenden Sie einfach so oft wie nötig die Funktion **Muster speichern unter**.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie in der oberen Symbolleiste auf das Symbol **Speichern**. Alternativ wählen Sie Muster speichern aus dem Drop-down-Menü **Datei**.	Die Software überschreibt das bestehende Muster.

Für die folgende Übung benötigen Sie ein Muster auf dem Bildschirm.

*Wenn ein Muster in irgendeiner Art modifiziert wurde,
erscheint beim Originalnamen ein *.
Dies ist eine „Aufforderung“, das Muster entweder mit Speichern oder mit Muster speichern zu speichern.*

Musterformate

Mit Ihrer FUTURA Software können Sie zahlreiche **Formate** speichern.

Sie können die folgenden Formate speichern:

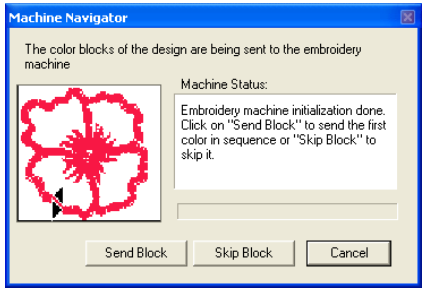
Format	Suffix
FUTURA Designs	.FHE
Compucon Designs	.XXX
Brother-Bernina-Babylock	.PEC
Brother-Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Melco Design	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS

Im Detail: Maschinen-Navigator

Nun haben Sie gelernt, wie Sie ein auf der Festplatte oder einer CD gespeichertes Muster lesen und öffnen. Der nächste wichtige Schritt besteht darin zu lernen, wie dieses ausgewählte Muster zur FUTURA Maschine übertragen wird, um anschließend gestickt zu werden.
Nachdem Sie das Muster markiert und im Bildschirm der FUTURA-Software geöffnet haben, wählen Sie aus der Menü-Option „Datei“ > „Zur FUTURA-Maschine übertragen“.
Es öffnet sich das Dialogfeld Maschinen-Navigator, in dem Sie das Muster zur FUTURA-Maschine senden können.

Beachten Sie bitte, dass das Muster Farbe für Farbe an die Maschine geschickt werden kann. Dies bedeutet, dass die Maschine eine Farbe abgeschlossen haben muss, bevor sie die nächste Farbe annehmen und beginnen kann. Sobald die eine Farbe abgeschlossen ist, müssen Sie außerdem die Fadenfarbe der Maschine ändern, bevor Sie den nächsten Farb-Block mit einer neuen Fadenfarbe sticken können.

Der Maschinen-Navigator hat die folgenden Optionen


Machine Navigator
The color blocks of the design are being sent to the embroidery machine
Machine Status:
Embroidery machine initialization done. Click on "Send Block" to send the first color in sequence or "Skip Block" to skip it.
Send Block
Skip Block
Cancel

„Block senden“ sendet den angezeigten Block an die FUTURA-Maschine.

„Block überspringen“ springt zum nächsten Block in der Folge.

„Abbrechen“ fragt Sie, ob Sie die derzeitige Transaktion beenden und das Fenster „Maschinen-Navigator“ schließen wollen. Klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie das Fenster schließen wollen.

Jedes Mal, bevor Sie ein Muster an die Maschine schicken, vergewissern Sie sich bitte, dass es in den Rahmen passt. Jedes Muster, das größer als der an der Maschine angebrachte Rahmen ist, führt zu einer Fehlermeldung und wird nicht an die Maschine geschickt.

Die auf dem Bildschirm angezeigten Rahmen sind ein nützliches Tool, um jeweils zu überprüfen, ob ein Muster in den Rahmen Ihrer Maschine passt.

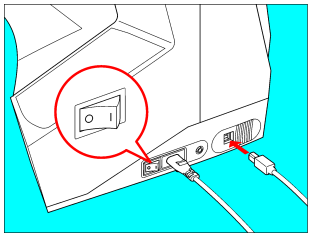
Bevor das Muster zur Maschine übertragen wird, fragt die Software Sie, ob Sie möchten, dass das Muster bezüglich der Stickgeschwindigkeit optimiert werden soll. Dies kann sich jedoch auf das Erscheinungsbild einiger Musterteile auswirken. Um fortzufahren, wählen Sie „Ja“ oder „Nein“.

Falls Sie einen Block überspringen wollen, deren Daten bereits zur Maschine heruntergeladen wurden, fordert die Maschine Sie dazu auf, die Aktion zu bestätigen und die letzten Daten zu übergehen. Um fortzufahren klicken Sie auf „Ja”.

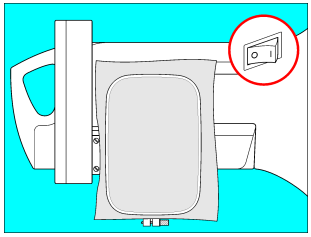
Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Öffnen Sie ein Muster..	Das markierte Muster erscheint auf dem Bildschirm.
>2	Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü Datei die Option „Zur FUTURA-Maschine übertragen“ oder klicken Sie in der Symbolleiste auf das Maschinen-Symbol.	Es öffnet sich das Dialogfeld „Maschinennavigator“.
>3	Klicken Sie auf „Block schicken“, um den jeweiligen Farbblock des Musters zur Maschine zu übertragen.	Der Block wird direkt zur Maschine übertragen. Drücken Sie den Startknopf der Maschine, um mit dem Nähen zu beginnen
>4	Wenn der jeweilige Farbblock gestickt ist, wiederholen Sie Schritt 3 für den nächsten Farbblock des Musters.	

Die FUTURA-Software stellt eine Art Zugangs-Bildschirm zu Ihrer FUTURA-Maschine dar und bietet somit wertvolle Aktionen über die Maschinen-Aktionen in Echtzeit.
Außerdem zeigt Ihnen die Software sämtliche Fehler, die während des Betriebs auftreten können, mit einer entsprechenden Fehlermeldung an.

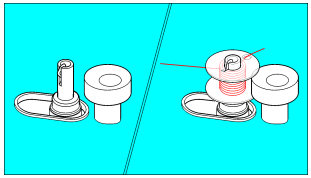
Im folgenden finden Sie eine Liste mit möglichen Fehlermeldungen, ihrer Bedeutung und der vorgeschlagenen Aktion zur Behebung des Fehlers.



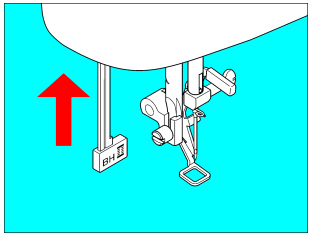
EM-01 áberprófen Sie Kabel und Stromschalter
áberprófen Sie, ob das USB-Kabel angeschlossen und die Maschine eingeschalten is.



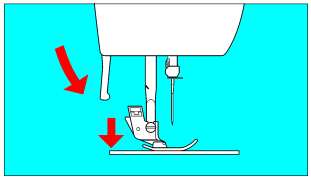
EM-02 Bringen Sie den groíen Stickrahmen an
Schalten Sie die Maschine aus und bringen Sie den groíen Stickrahmen an



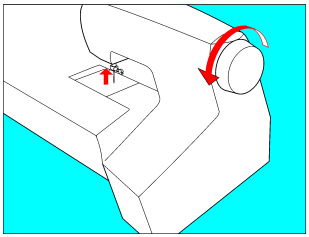
EM-03 Unterfadenspuler in Betrieb
Der Unterfadenspuler ist in Betrieb.



EM-04 Heben Sie den Knopfloch-Hebel
Der Knopfloch-Hebel ist gesenkt.
Heben Sie den Knopfloch-Hebel.

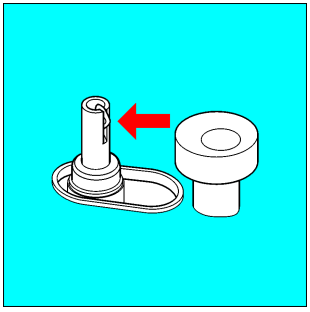


EM-05 Senken Sie den Nδhfuí
Senken Sie den Nδhfuí, indem Sie den Fuíhebel nach unten drócken

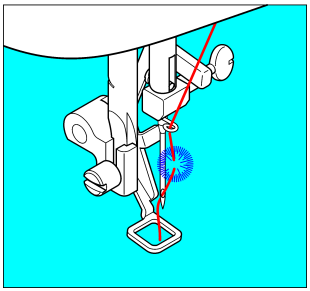


EM-06 Heben Sie die Nadel
Heben Sie die Nadel, indem Sie das Handrad zu sich drehen.

EM-07 Sicherheitsvorkehrung aktiviert (keine Animation verfógbar)
Die Sicherheits-Vorkehrung ist aktiviert. Siehe den diesbezóglichen Abschnitt in der Bedienungsanweisung



EM-08 Kontrollieren Sie den Unterfadenspuler
Kontrollieren Sie den Unterfadenspuler und schieben Sie ihn nach links



EM-09 Faden gerissen
Es wurde ein gerissener Faden entdeckt. άberprófen Sie die Fδden

Im Detail: Maschinendiskette öffnen

Mit der Software FUTURA können Sie zahlreiche kommerzielle **Maschinen-Diskettenformate** lesen. Dabei handelt es sich um erweiterte Dateien (die bereits Anweisungen für eine Stickmaschine enthalten), die nur eine beschränkte Bearbeitung erlauben. Die folgenden Formate können von einer korrekt formatierten Diskette gelesen werden (d.h. der geeigneten Disketten-Art, gewöhnlich „DS/DD" – doppelseitig/doppelte Dichte, die für den jeweiligen Dateityp formattiert wurde).

Format	Diskettentyp
Barudan FDR	DS/DD
Barudan FDR 1.44	High Density
Barudan	DS/DD
Barudan M7000	DS/DD
BEAT 900	DS/DD
CEM/BX	DS/DD
Fortron	DS/DD
Juki	DS/DD
Happy	DS/DD
Marco	DS/DD
Melco	DS/DD
Melco DOS	High Density
Pfaff	DS/DD
Tajima	DS/DD
Toyota	DS/DD
ZSK	DS/DD
ZSK DOS	High Density

Optionen für Maschinendiskette

Mit der Funktion Maschinendiskette öffnen lassen sich noch weitere Aufgaben durchführen. Löschen (Stichdateien), Identifizieren (Typ der Maschinendiskette), Kopieren (markierte Dateien) und Alles (den Inhalt der ganzen Diskette auf den Computer kopieren).

Maschinendiskette öffnen verwenden

Mit dem Feature **Maschinendiskette öffnen** können Sie eine Stichdatei von einem der oben aufgelisteten Formate öffnen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Datei **Maschinendiskette öffnen...**	Es erscheint das Dialogfeld Muster von Maschinendiskette lesen.
>2	Wählen Sie aus der Liste links ein **Format**.	
>3	Klicken Sie auf **Lesen**.	Das System liest die Dateien auf der Diskette und zeigt sie in einer rechts erscheinenden Spalte an.
>4	Markieren Sie **Stichdatei** in der rechten Spalte.	
>5	Wählen Sie **Lesen**.	Das Muster wird gelesen und auf dem Bildschirm geöffnet.

Löschen (von der Maschinendiskette) verwenden

Mit dem Feature **Maschinendiskette öffnen** können Sie eine Stichdatei von der Maschinendiskette löschen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü Datei **Maschinendiskette öffnen...**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Maschinendiskette öffnen.
>2	Wählen Sie aus der Liste links ein **Maschinenformat**.	
>3	Klicken Sie auf **Lesen**.	Das System liest die Dateien auf der Diskette und zeigt sie in einer rechts erscheinenden Spalte an.
>4	Markieren Sie **Stichdatei** in der rechten Spalte.	
>5	Wählen Sie **Löschen**.	Das Muster wird von der Diskette gelöscht.

Identifizieren (Maschinendiskette) verwenden

Mit dem Feature **Maschinendiskette öffnen** können Sie das Format einer Maschinendiskette identifizieren.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü Datei **Maschinendiskette öffnen...**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Maschinendiskette öffnen.
>2	Klicken Sie auf **Identifizieren**.	Das System liest die Diskette, um das kompatible Format zu bestimmen.

Kopieren (Dateien von der Maschinendiskette) verwenden

Mit dem Feature **Maschinendiskette öffnen** können Sie eine Stichdatei von der Maschinendiskette auf die Festplatte speichern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Datei **Maschinendiskette öffnen...**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Maschinendiskette öffnen.
>2	Wählen Sie aus der Liste links ein **Format**.	
>3	Klicken Sie auf **Lesen**.	Das System liest die Dateien auf der Diskette und zeigt sie in einer rechts erscheinenden Spalte an.
>4	Markieren Sie **Stichdatei** in der rechten Spalte.	
>5	Wählen Sie **Kopieren**. Alternativ können Sie **Alles** wählen, um alle Stichdateien zu kopieren.	Es öffnet sich ein Feld „Zielort durchsuchen“.
>6	Wählen Sie „**Speicherort**“, um die kopierte(n) Datei(en) zu speichern.	Das/ die Muster wird/ werden an dem von Ihnen angebeben Ort gespeichert.

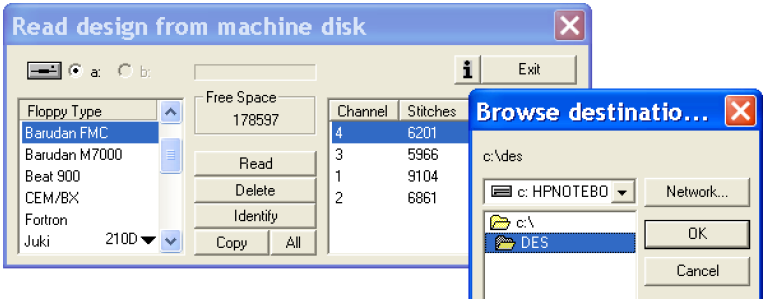


Bild 1
Dialogfeld ***Maschinendiskette lesen***

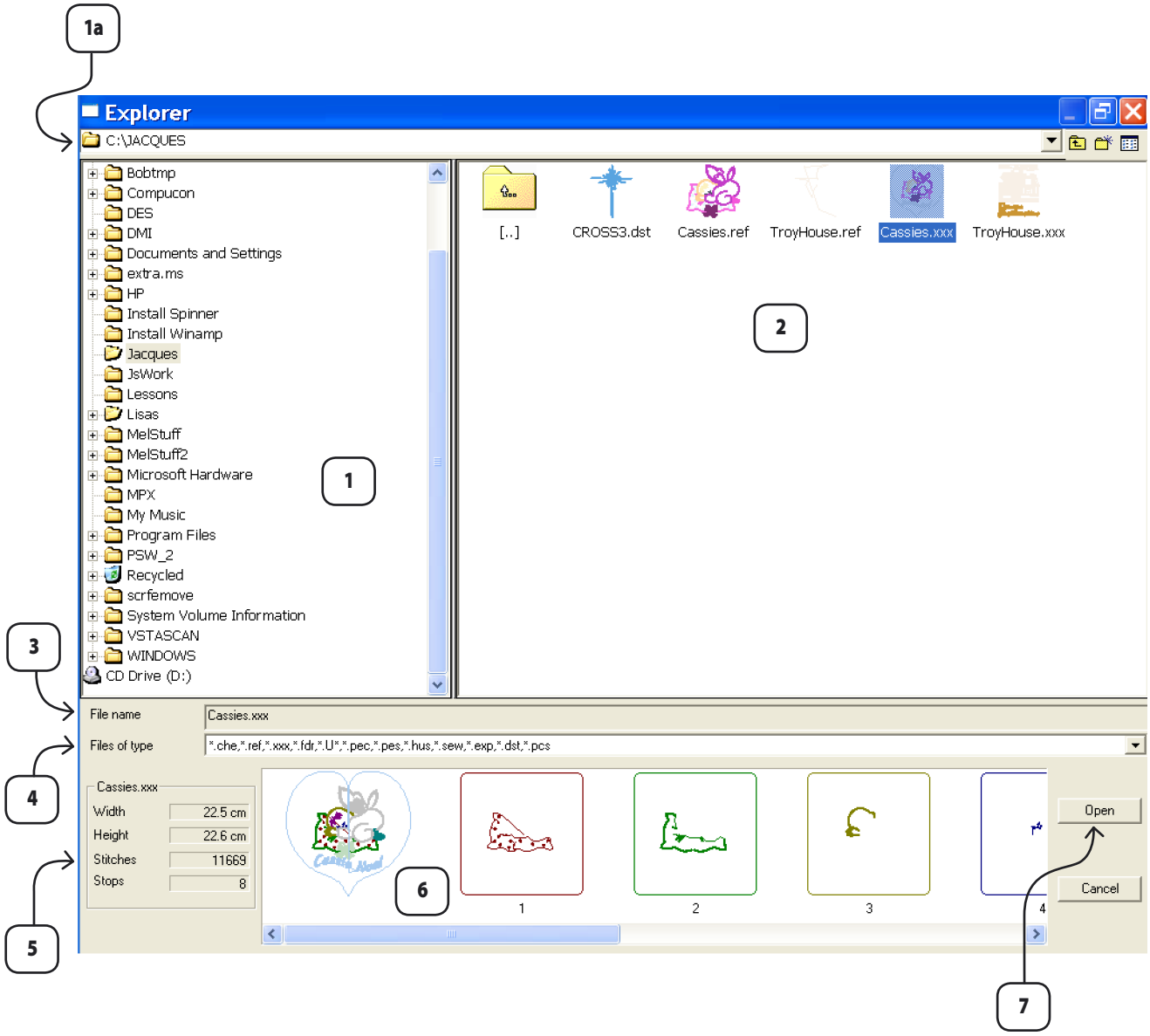
Im Detail: Muster-Browser

Muster-Browser ist eine einfache und schnelle Methode, um auf Stichdateien zugreifen zu können. Im Fenster **Muster-Browser** können Sie Informationen wie **Stichzahl, Abmessungen die Anzahl** an Farbänderungen kann angezeigt werden.

Dialogfeld Muster-Browser

Die folgende Tabelle entspricht **Bild 1** (auf der nächsten Seite) und erläutert jeden Abschnitt des **Muster-Browsers** und seine jeweilige Funktion.

No#	Definition	Aktion
>1	Inhalt des **Computers** (normalerweise Laufwerk **C**) und anderer Laufwerke und Speichermedien.	Wählen Sie aus der linken Spalte ein Laufwerk und einen Ordner.
>1a	Name des markierten Ordners.	
>2	Inhalt (Musterdateien) des **markierten Ordners**.	Klicken Sie auf ein Muster in der rechten Spalte.
>3	Angezeigter **Mustername**.	
>4	Angezeigter **Dateityp**.	Isolieren Sie den gewünschten Dateityp mit dem schwarzen Dreieck auf der rechten Seite.
>5	Angezeigte **Musterinformation**. > Abmessungen > Stichzahl > Anzahl an STOP-Codes (zeigt die Farb-Änderungen an)	
>6	Indiviuelle **Blöcke** des markierten Musters.	
>7	Bestätigung Muster **öffnen**.	Klicken Sie auf „Öffnen“ oder **doppelklicken** Sie auf das markierte Muster.


1a
Explorer
C:\JACQUES
Bobtmp
Compucon
DES
DMI
Documents and Settings
extra.ms
HP
Install Spinner
Install Winamp
Jacques
JsWork
Lessons
Lisas
MelStuff
MelStuff2
Microsoft Hardware
MPX
My Music
Program Files
PSW_2
Recycled
scrfemove
System Volume Information
VSTASCAN
WINDOWS
CD Drive (D:)
1
[..]
CROSS3.dst
Cassies.ref
TroyHouse.ref
Cassies.xxx
TroyHouse.xxx
2
3
File name
Cassies.xxx
4
Files of type
.che,.ref,*.xxx,*.fdr,*.U*,*.pec,*.pes,*.hus,*.sew,*.exp,*.dst,*.pcs
Cassies.xxx
Width
22.5 cm
Height
22.6 cm
Stitches
11669
Stops
8
5
6
1
2
3
4
Open
Cancel
7

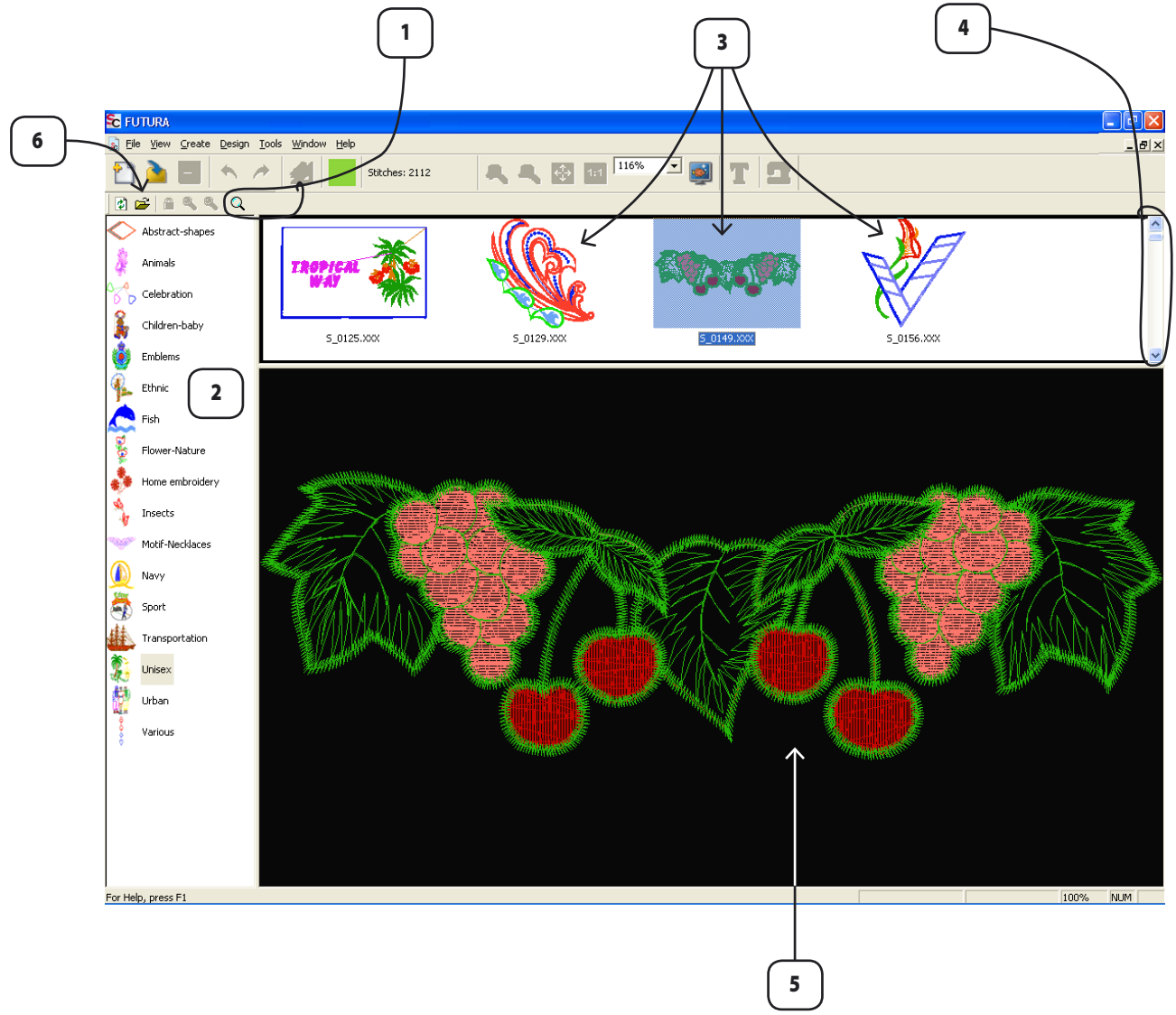
Im Detail: Embroidery Anthology

Die **Embroidery Anthology** ist eine wunderbare Sammlung einzigartiger Fertigmuster die den Benutzern von FUTURA zur Verfügung stehen wird.

Dialogfeld Embroidery Anthology

Die folgende Tabelle entspricht **Bild 1** und erläutert jeden Abschnitt der **Embroidery Anthology** und seine jeweilige Funktion.

No#	Definition	Aktion
>1	Symbol für die Suche nach Dateinamen	
>2	**Musterkategorien**.	Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie.
>3	Inhalt (Musterdateien) der **markierten Kategorie**.	Klicken Sie auf ein Muster in der oberen Spalte.
>4	**Bildlaufleisten**.	Schieben Sie die Bildlaufleiste nach oben und unten, um alle Muster dieser Kategorie zu sehen.
>5	Markiertes **Muster** angezeigt.	
>6	Symbol Muster öffnen.	Klicken Sie auf „Öffnen“ oder **doppelklicken** Sie auf das markierte Muster.


1
2
3
4
5
6
FUTURA
File View Create Design Tools Window Help
Stitches: 2112
116%
Abstract-shapes
Animals
Celebration
Children-baby
Emblems
Ethnic
Fish
Flower-Nature
Home embroidery
Insects
Motif-Necklaces
Navy
Sport
Transportation
Unisex
Urban
Various
TROPICAL WAY
S_0125.XXX
S_0129.XXX
S_0149.XXX
S_0156.XXX
For Help, press F1
100%
NUM

Im Detail: Muster drucken

Muster drucken
Mit der Funktion Muster drucken können Sie das in der **FUTURA Software geöffnete (auf dem Bildschirm angezeigte) Muster drucken**. Dies kann für die Aufbewahrung eines Archivs von Nutzen sein, oder auch, um die Fadenfarben des Musters zu sehen.

So drucken Sie das auf dem Bildschirm angezeigte Muster

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Drucken** aus dem Drop-down-Menü **Datei**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Drucken.
>2	Folgen Sie den Einrichtungs-Schritten **Ihres** Druckers.	Das auf dem Bildschirm angezeigte Muster wird gedruckt.

Wählen Sie „Druck-Voransicht", um zu sehen, wie das Muster aussehen wird, bevor Sie es drucken.

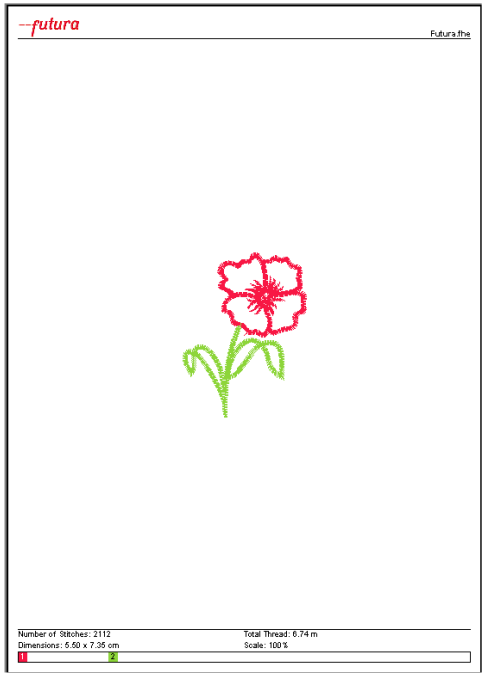


Bild 1
Eine Druck-Voransicht Ihres Musters.

Im Detail: FUTURA beenden

FUTURA beenden
Mit der Funktion FUTURA beenden **verlassen** Sie **die Software FUTURA** . Es ist nicht erforderlich FUTURA zu **beenden**, um mit **anderen** Mustern zu arbeiten. Sie können innerhalb FUTURA gleichzeitig **zahlreiche** Fenster geöffnet haben.

So beenden Sie FUTURA

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie Beenden aus dem Drop-down-Menü Datei.	Der FUTURA-Bildschirm schließt sich.

Falls ein Muster in irgendeinem Fenster nicht gespeichert wurde, erscheint eine Mitteilung.

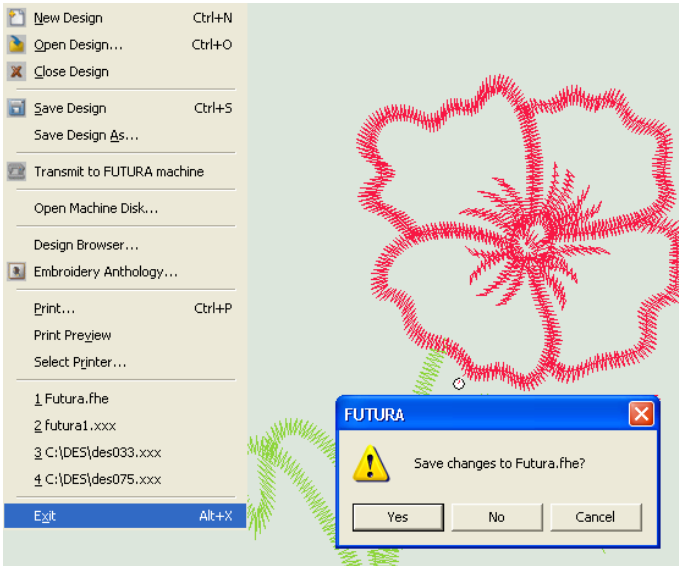


Bild 1
Die Mitteilung, die dann erscheint, wenn ein Muster in irgend einem Fenster nicht gespeichert wurde.

Im Detail: Rückgängig / Wiederherstellen

Rückgängig/Wiederherstellen
Mit der Funktion Rückgängig/Wiederherstellen machen Sie die zuletzt durchgeführte Aktion rückgängig. Wenn Sie die Funktion Rückgängig benutzt haben, können Sie die Aktion, die Sie rückgängig gemacht haben, mit Wiederherstellen in den alten Zustand versetzen.

Um die Funktion Rückgängig zu verwenden, muss ein Muster auf dem Bildschirm geöffnet sein.

So verwenden Sie Rückgängig

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie auf (irgend einen) Abschnitt des Musters, um ihn zu **markieren** und zu verschieben.	Das Muster erscheint verändert.
>2	Klicken Sie auf das Symbol **Rückgängig**.	Die letzte Aktion (Verschieben eines Segments) wird rückgängig gemacht, also die ursprüngliche Form wird wiederhergestellt.

*Für **Schritt >1***
*Damit die Funktion „Rückgängig" verfügbar ist, muss **zuvor** eine Aktion durchgeführt worden sein.*

So verwenden Sie Wiederherstellen

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie auf das Symbol **Wiederherstellen**.	Die Funktion **Wiederherstellen stellt** die durchgeführte Aktion wieder **her**.

*Damit „Wiederherstellen" zur Verfügung steht, muss **zuvor** die Funktion „Rückgängig" durchgeführt worden sein.*

Im Detail: Sticksimulation (Reales Aussehen)

Sticksimulation
Mit der Funktion Sticksimulation/Reales Aussehen können Sie ein Stickmuster in einer **realistischen** oder **dreidimensionalen Simulation** sehen. In einigen Fällen, wie etwa bei der Verwendung von Spezialstichen, kann es von Nutzen sein, mit Hilfe von Sticksimulation das reale Aussehen eines Musters zu sehen.

So verwenden Sie Sticksimulation

Damit Sie die Funktion „Sticksimulation" verwenden können, müssen Sie ein Stickmuster auf dem Bildschirm haben.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü **Ansicht** die Option **Sticksimulation**.	Das Muster erscheint mit seinem realen Aussehen.

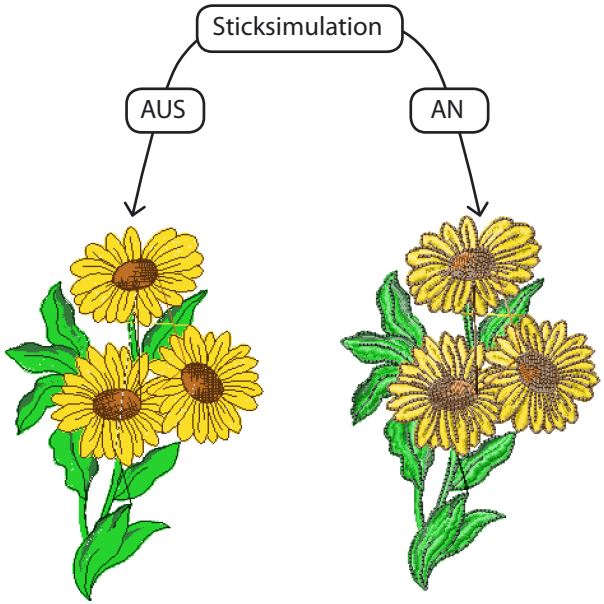


Bild 1
Sticksimulation in Aktion

Im Detail: Muster neu zeichnen

Muster neu zeichnen

Mit der Funktion Muster neu zeichnen können Sie das in der FUTURA Software **auf dem Bildschirm angezeigte Muster neu zeichnen** („sticken"). Dieses Feature ist besonders für das „Sticken" von **Fertigmustern** nützlich, um den Stickverlauf, die Farbänderungen usw. zu sehen.

So zeichnen Sie ein Muster neu

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Muster neu zeichnen**-Symbol. Alternativ wählen Sie **Muster neu zeichnen** aus dem Drop-down-Menü **Ansicht**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Muster neu zeichnen.
>2	Klicken Sie auf das **grüne Dreieck**, um mit dem Neuzeichnen zu beginnen.	Das Muster wird **exakt** so auf dem Bildschirm neu gezeichnet, wie es gestickt werden würde.
>3	Drücken Sie die **Esc**-Taste Ihrer Tastatur, um die **Neu zeichnen**-Funktion zu beenden.	Das Feld Neu zeichnen verschwindet.

Damit Sie Muster neu zeichnen verwenden können, müssen Sie auf dem Bildschirm ein Stickmuster geöffnet haben.

Verschieben Sie den Schieber auf der Leiste rechts, um die Geschwindigkeit des Neuzeichnens zu verlangsamen oder zu erhöhen.

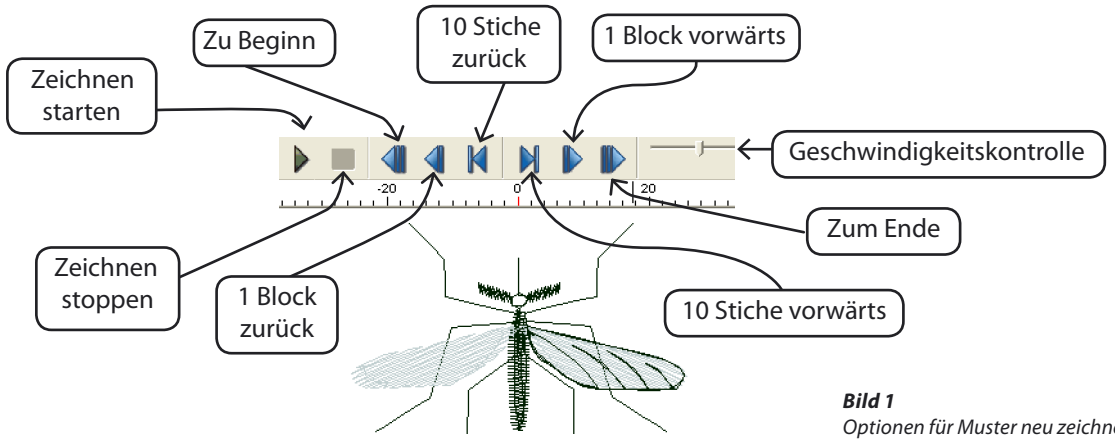


Bild 1
Optionen für Muster neu zeichnen

Im Detail: Zoom

Mit dem **Zoom**-Feature können Sie das Bild oder Stickmuster je nach Ihrem Bedarf auf dem Bildschirm größer oder kleiner erscheinen lassen. Sie sollten sich auf jeden Fall mit den Zoom-Funktionen vertraut machen, so dass Sie entspannter digitalisieren können und Ihre Augen weniger belasten. Es stehen Ihnen die folgenden Zoom-Funktionen zur Verfügung: Vergrößern (lässt einen Bereich auf dem Bildschirm größer erscheinen), Verkleinern (lässt einen Bereich kleiner erscheinen), Volle Bildschirmgröße (das Bild nimmt für eine bessere Ansicht den ganzen Bildschirm ein), **Zoom 1 : 1** (reale Muster- und/oder Bildgröße) und **Zoom %** (Wählen Sie einen Vergrößerungs- bzw. Verkleinerungsprozentsatz).

Vergrößern

Während des Bearbeiten ist es erforderlich das Muster auf dem Bildschirm zu **vergrößern**, so dass Sie exakt sehen können, wo genau Sie Ihre Punkte setzen. Gewöhnen Sie sich an, den Bereich, in dem Sie gerade arbeiten, stark zu vergrößern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Zoom (Vergrößern)** -Symbol. **Alternativ** wählen Sie Zoom.../ Vergrößern aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Der Mauszeiger nimmt die Form des Zoom-Symbols an.
>2	Klicken und Ziehen Sie das **Zoom-Fenster** um den zu vergrößernden Bereich und lassen Sie das Fenster los.	Das Muster und/oder Bild wird vergrößert und es ist der Teil zu sehen, der vom Zoom-Fenster umgeben wurde.

Verkleinern

Wenn Sie einen größeren Ausschnitt des Bildes oder des Musters sehen wollen, hilft Ihnen die Funktion Verkleinern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Zoom - (Verkleinern)** -Symbol. Alternativ wählen Sie Zoom.../Verkleinern aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Zoom % verkleinert sich bei jedem Klicken auf Verkleinern um die Hälfte.

Volle Bildschirmgröße

Die Funktion **Volle Bildschirmgröße** ermöglicht Ihnen, einen größeren Ausschnitt aus Ihrem Stickmuster zu sehen, indem ein Teil der Symbolleisten verschwindet, die die Sichtfläche des Bildschirms verringern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Volle Bildschirmgröße**-Symbol. Alternativ wählen Sie Zoom.../Volle Bildschirmgröße aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Die Symbolleisten verschwinden vom Bildschirm.
>2	Um die Funktion wieder zu schließen, klicken Sie auf das Symbol **Volle Bildschirmgröße.**	Der Bildschirm nimmt seine normale Erscheinungsform an.

Zoom 1:1

Die Funktion **Zoom 1:1** zeigt das Muster in seiner realen Größe an. Sie sollten von dieser Zoom-Funktion in regelmäßigen Abständen Gebrauch machen, um eine bessere Vorstellung von den entsprechenden Kolumnen-Breiten, Stichtypen und der Gesamtdynamik des Bildes in der Form, wie es ausgestickt wird, zu erhalten.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Zoom 1:1** -Symbol . Alternativ wählen Sie Zoom.../1:1 aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Zoom % wird auf 100% - tatsächliche Größe eingestellt.

Zoom Vollbild

Bei der Funktion **Zoom Vollbild** erscheint das Muster in der Größe des Bildschirmes.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Zoom - Vollbild** -Symbol. Alternativ wählen Sie **Zoom.../Vollbild** aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Das Muster füllt den ganzen Bildschirm aus.

Zoom (einstellen) %

Die **Zoom**-Einstellungen 25%, 50%, 75%, 100%, 200% und 300% erlauben Ihnen, exakt die gewünschte Ansichtsgröße einzustellen. Eine kleinere Ansicht kann es Ihnen ermöglichen, ein Muster zu betrachten, das größer als der Bildschirm ist. Die größeren Ansichten, wie etwa 300%, erlauben Ihnen, während des Digitalisierens einen konstanten Zoom-Prozentsatz zu verwenden. Dies kann sehr nützlich sein, um ein „Gefühl" für die Platzierung von Punkten usw. zu bekommen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Zoom** aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Es öffnet sich ein Pop-out-Fenster Zoom.
>2	Wählen Sie **300%.** Alternativ klicken Sie mit dem nach unten zeigenden Dreieck auf das 300%-Feld.	Zoom % wird auf 300% eingestellt.

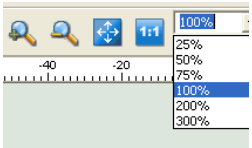


Bild 1
Zoom (einstellen) %

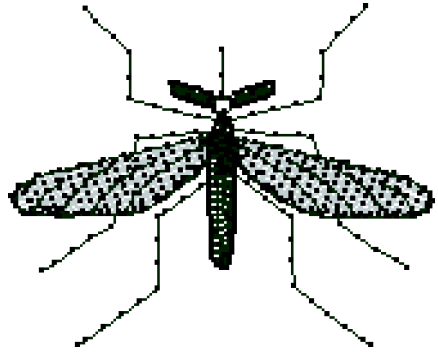
Im Detail: Stichpunkte

Stichpunkte
Mit der Funktion Stichpunkte können Sie das Anzeigen der **Nadeleinstichpunkte** in einem Stickmuster **ein- und ausschalten**. In einigen Fällen, wie etwa bei der **Überprüfung von Verriegelungen**, kann es von Nutzen sein, die Stichpunkte zu sehen.

So verwenden Sie Stichpunkte

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Einblenden/ Ausblenden** aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Das Muster erscheint mit „Punkten", welche die einzelnen Stiche anzeigen.

Damit Sie die Funktion „Stichpunkte" verwenden können, muss ein Stickmuster auf dem Bildschirm geöffnet sein.



*Um Stichpunkte sehen zu können, müssen Sie die Funktion „Sticksimulation" **deaktiviert** haben.*

Bild 1
Die Stichpunkte sind zu sehen.

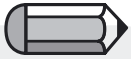
Im Detail: Stickrahmen

Wichtig !
Denken Sie daran, dass Sie, bevor Sie die FUTURA-Software laufen lassen können, immer die FUTURA-Maschine einschalten, auf Stickerei einstellen und an Ihren PC anschließen müssen

Mit der Funktion **Stickrahmen** können Sie Ihr Stickmuster auf dem Bildschirm in einem **„Stickrahmen“** sehen, der die gleichen Abmessungen wie der echte Stickrahmen hat, der an Ihrer **Stickmaschine** angebracht wird.
Im Lieferumfang Ihrer FUTURA-Maschine sind standardmäßig zwei Rahmen verschiedener Größe enthalten, ein kleiner mit einer Größe von 80 x 20 mm und ein großer mit einer Größe von 115 x 170 mm
Die FUTURA-Software erkennt automatisch den jeweils angebrachten Rahmen und zeigt ihn auf dem Bildschirm an.
Sie können den auf dem Bildschirm erscheinenden Rahmen problemlos ändern.

Stickrahmen wählen

Mit dem Stickrahmen-Feature können Sie Ihr Stickmuster **innerhalb der geeigneten Größe** sehen und so den kleinsten möglichen Rahmen für dieses Muster auswählen basierend auf den Rahmen, die Sie mit Ihrer FUTURA Maschine erhalten.
Die FUTURA Software zeigt automatisch den auf der Maschine angebrachten Rahmen an. Falls Sie jedoch zu einem anderen Rahmen wechseln wollen, gehen Sie wie folgt vor:



Wichtig !
Falls ein Muster größer ist, als der auf dem Bildschirm angezeigte visuelle Rahmen oder falls das Muster über den Rahmen hinaus verschoben wird, zeigt die Software einen Warnhinweis an.

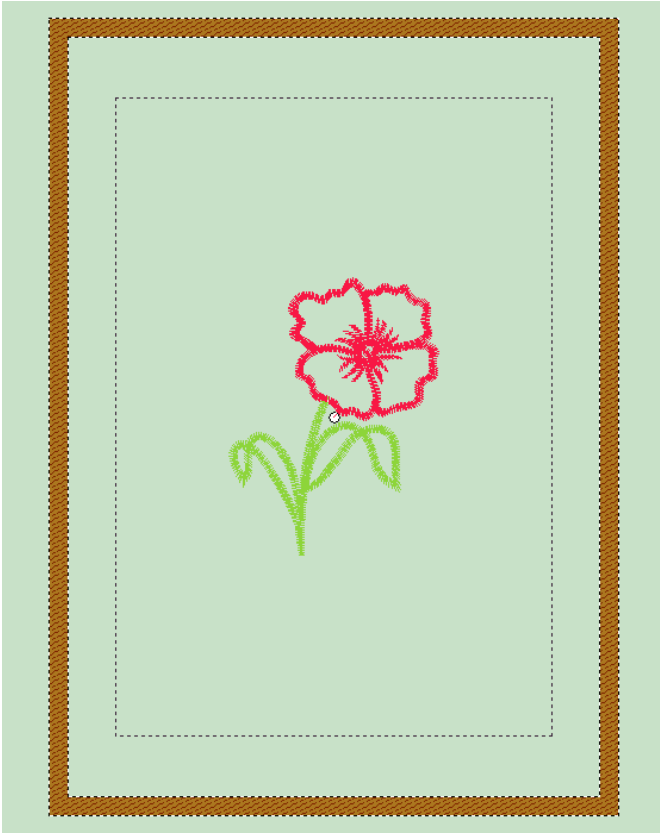
Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Tools die Option **Stickrahmen wählen**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Stickrahmen.
>2	Wählen Sie zwischen dem kleinen oder dem großen Rahmen für die FUTURA Maschine.	
>3	Klicken Sie auf **OK**.	

Stickrahmen anzeigen

Nun können Sie die Einblendung des gewählten Stickrahmen ein- und ausschalten.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Stickrahmen einblenden/ausblenden** aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Der (zuvor) ausgewählte Stickrahmen wird auf dem Bildschirm geöffnet.

Die fette Rahmenlinie zeigt die tatsächliche Größe des derzeit angebrachten Rahmens an, während die gestrichelte Linie den eigentlichen Stickbereich anzeigt.



Im Detail: Gitter

Gitter

Das **Gitter** ist sowohl bei Digitalisieren, als auch beim Bearbeiten ein nützliches Tool. Sie können das Gitter jederzeit als Hilfe für die Platzierung von Elementen wie Buchstaben oder für die Einfügung von Objekten einblenden. Außerdem können Sie die Größe des **Gitters** entsprechend Ihrer Bedürfnisse einstellen.

So blenden Sie das Gitter ein

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Gitter einblenden/ ausblenden** aus dem Drop-down-Menü Ansicht.	Ein Gitter erscheint auf dem ganzen Bildschirm.

So stellen Sie die Gitter-Größe ein

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Gitter-Größe einstellen** aus dem Drop-down-Menü Tools.	Es öffnet sich das Dialogfeld Gittereigenschaften.
>2	Geben Sie in das Feld „Gitter-Eigenschaften X“ **50** ein.	
>3	Klicken Sie auf **OK**.	Auf dem Bildschirm erscheint ein **5 mm**-Gitter.

*Die Gitterblöcke sind **standardmäßig** auf ein 10 mm-Quadrat eingestellt. Die Maßeinheit hängt von der jeweiligen Einstellung unter **Systemparameter** ab.*

Tipp!
*Deaktivieren Sie das Feld „**Werte sperren**“, so dass Sie eine Dimension des Gitters ändern können.*

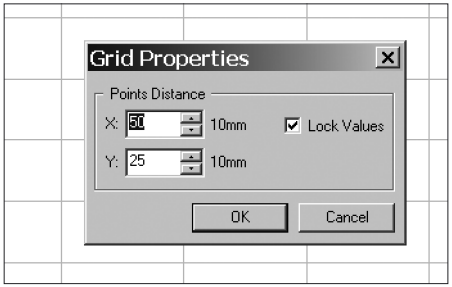


Bild 1
Feld Gittereigenschaften.

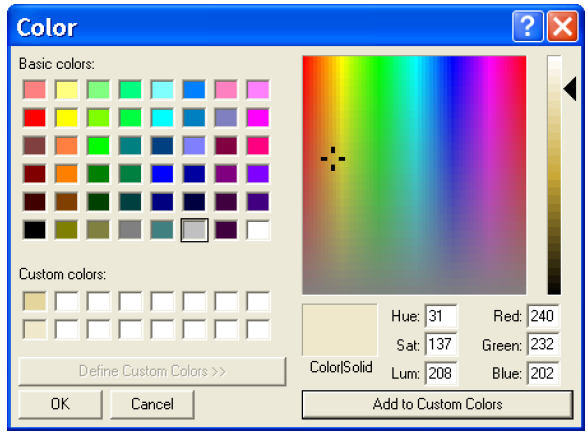
Im Detail: Bildschirmfarbe

Bildschirmfarbe

Mit der Funktion „Bildschirmfarbe“ können Sie **die Farbe des Bildschirms ändern**. Neutrale Farben wie grau, schwarz oder weiß eignen sich besser als leuchtende Farben, da sie die Augen weniger belasten.

So ändern Sie die Bildschirmfarbe

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie **Bildschirmfarbe** aus dem Drop-down-Menü **Ansicht**.	Eine große Farbpalette wird geöffnet.
>2	Wählen Sie aus den **Farbblöcken** links im Dialogfeld die gewünschte Farbe. Alternativ können Sie in das Regenbogen-Feld rechts klicken.	
>3	Stellen Sie mit der **Werte-Leiste** einen helleren oder dunkleren Wert ein.	
>4	Klicken Sie auf **OK**.	Der Bildschirm erscheint in der neuen Farbe.



Wenn Sie eine Farbe erzeugt haben, die sich nicht unter den Grundfarben befindet, klicken Sie auf „zu kundenspezifischen Farben hinzufügen“, um die Farbe in Zukunft abrufen zu können.

Bild 1
Bildschirmfarbpalette

Im Detail: Muster-Bibliothek

Musterbibliothek
Sie erhalten FUTURA mit einem Sortiment an 60 kostenlosen Stickereien-Mustern, die Sie in der Musterbibliothek finden !
Benutzen Sie diese Muster, um daraus ansprechende Stickergebnisse zu produzieren !
Alle in der Muster-Bibliothek enthaltenen Muster können beliebig in ihrer Größe geändert werden und garantieren jederzeit Stickereien von exzellenter Qualität.

Die Muster in der Musterbibliothek sind je nach ihrer Größe in zwei Gruppen unterteilt.
„Kleine" Muster, die in den kleinen FUTURA Rahmen passen.
„Große" Muster, die in den großen FUTURA Rahmen passen.

So verwenden Sie die Muster-Bibliothek

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Erzeugen die Option **Muster-Bibliothek....**	Die Muster-Bibliothek öffnet sich.
>2	Wählen Sie aus der Liste in der linken Spalte eine **Kategorie**.	Im Feld rechts erscheint eine Mustergruppe.
>3	Markieren Sie in der Liste rechts ein **Muster**.	
>4	Klicken Sie auf **OK**.	Das Muster öffnet sich in einem „**Schatten-Rahmen**"-Feld auf dem Bildschirm.
>5	Rechtsklicken Sie und wählen Sie **Anwenden**. Alternativ klicken Sie einfach irgendwo in das Muster.	Das Muster wird mit Stichen gefüllt.

Möglicherweise wollen Sie die Fadenfarbe Ihrer Wahl einstellen. Mit „Muster neu zeichnen" können Sie die Farbabfolge besser sehen.

Tipp!
Arbeiten Sie mit dem Muster, während es sich im „Schatten-Rahmen" befindet.

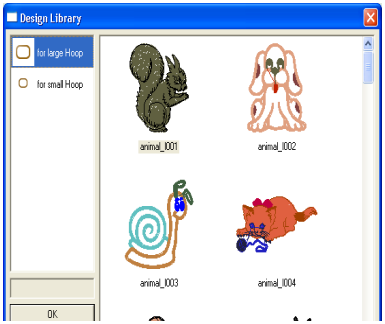


Bild 1
Fenster Muster-Bibliothek

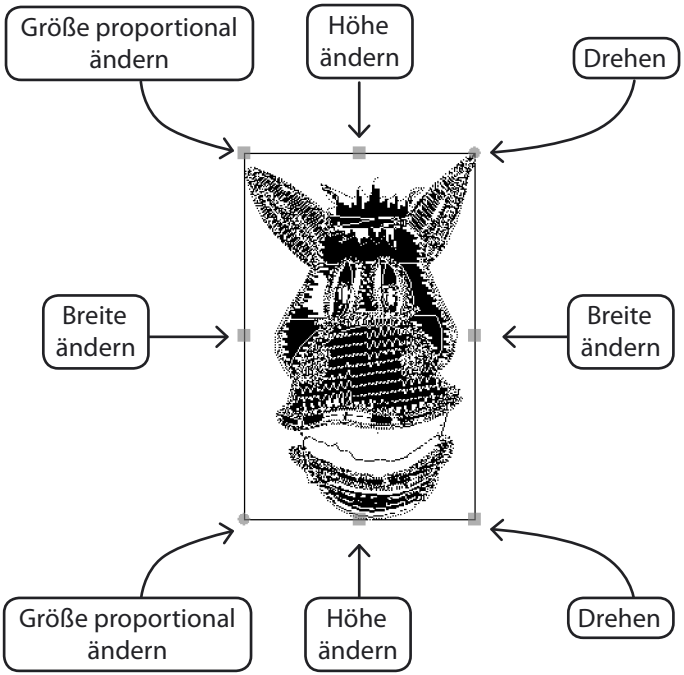


Bild 1
So ändern Sie die Mustergröße oder drehen das Muster, während es sich im „Schatten-Rahmen" befindet.

Im Detail: Größe ändern

Mit dem Feature **Größe ändern** von FUTURA können Sie die Größe ändern, das Muster drehen und/oder die Stiche bearbeiten. Sie können die **Größe** eines jeden Stickmusters **ändern**, egal, ob es sich um ein **erweitertes** („Fertig"-) **Muster** (i.e. .dst , .pes , .xxx etc) oder ein **Block Muster(.i.e .che , .psw) . handelt.**

Sie können die Abmessungen auch durch Eingabe des exakten Wertes ändern

*Im **Einheiten**-Feld können Sie die **Maßeinheit** in Inches ändern.*

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus der Option Datei ein Muster	
>2	Wählen Sie **OK.**	Das Muster öffnet sich.
>3	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Muster die Option **Größe ändern**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Größe ändern.
>4	Aktivieren Sie das **%**-Feld	Sie können die Mustergröße nun um einen %-Wert ändern.
>5	Geben Sie in eine der Abmessungs-Felder **125** ein und klicken Sie auf **OK**.	Das Muster wird auf **125** % vergrößert das 25% größer als das Originalmuster ist.

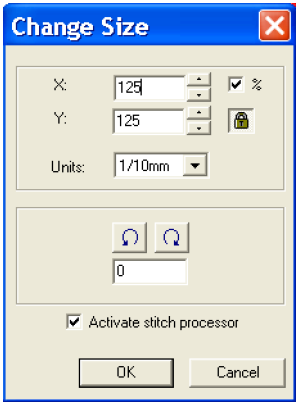


Bild 1
Dialogfeld Größe ändern.

Die Werte in den Kästchen lassen sich maximal auf die Höhe und die Breite des großen Stickrahmens einstellen.

Ein Muster drehen

Während Sie im Dialogfeld Größe ändern arbeiten, können Sie ein Muster drehen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Aktivieren Sie das **Richtungs**-Feld.	Das Muster wird in der gewählten Richtung gedreht.
>2	Geben Sie in das Feld **Drehwert** den Wert **15** ein.	
>3	Wählen Sie **OK.**	Das Muster wird **um 15°** gedreht.

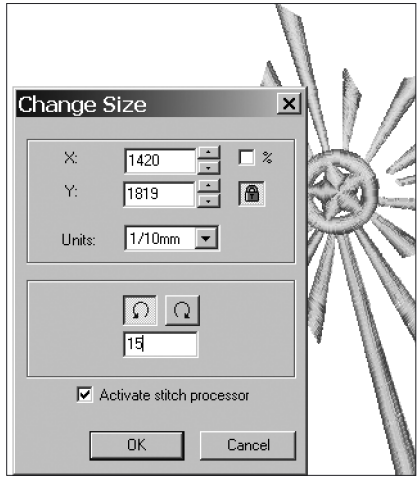


Bild 1
Dialogfeld Größe ändern.

Im Detail: Muster zentrieren

Muster zentrieren
Der gängigste „Ursprungspunkt“ eines Musters ist **Mittelpunkt/ Mittelpunkt**. Dies bedeutet, dass das gesamte Muster, einschließlich Buchstaben, sofern zutreffend, genau am mathematischen Mittelpunkt **beginnen und enden**. Selbst wenn ein Fertigmuster scheinbar am Mittelpunkt beginnt, sollten Sie es sich angewöhnen, alle Muster **neu zu zentrieren**.

So zentrieren Sie ein Muster

Damit Sie Muster zentrieren verwenden können, müssen Sie auf dem Bildschirm ein Stickmuster geöffnet haben.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü **Muster** die Option **Muster zentrieren.**	Das Muster hat seinen Ursprungspunkt nun exakt in der Mitte.

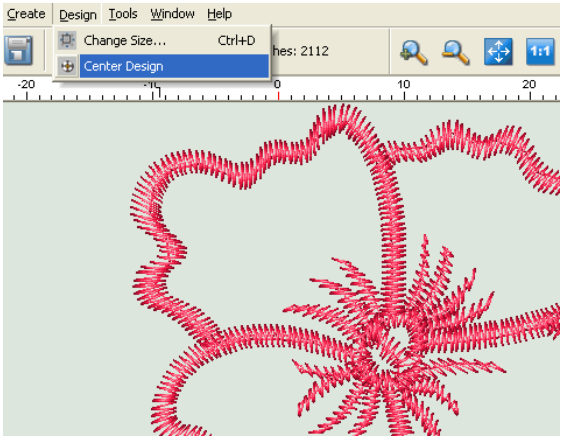


Bild 1
Die Funktion Muster zentrieren aus dem Drop-down-Menü Muster wählen.

Im Detail: Stichfarben

Stichfarben

Das Digitalisieren ist eine angenehmere Arbeit, wenn die „Fadenfarben“ (Farben auf dem Bildschirm, die dem Faden entsprechen, mit dem ein Muster gestickt wird) dem Vorlagebild entsprechen oder für das dargestellte Thema realistisch sind. Selbst beim Speichern eines Fertigmusters ist es von Vorteil, die **Stichfarben zu ändern**, da sie mit dem Muster gespeichert werden.

Stichfarben ändern

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Markieren Sie ein Muster, das Sie öffnen wollen aus dem Dropdown-Menü Datei und klicken Sie **Ok** .	Das Bild wird auf dem Bildschirm geöffnet.
>2	Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü Tools **Palette**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Palette.
>3	Wählen Sie aus dem Feld Aktive Palette eine Faden-Palette.	
>4	Wählen Sie **Farben auflisten**.	Es öffnet sich die Farbtabelle der gewählten Faden-Palette.
>5	Klicken Sie auf eine beliebige Farbe, die Sie ändern wollen	
>6	Alternativ können Sie eine beliebige Farbe im RGB-Farbbereich anklicken und wählen.	
>7	Wiederholen Sie **Schritt #6** für alle verbleibenden Farben (wählen Sie attraktive Farben Ihrer Wahl).	
>8	Klicken Sie auf das **X** der Farbtabelle, um diese zu schließen.	

Um eine Stichfarbe ändern zu können, müssen Sie zunächst eine Datei im FUTURA Bildschirm öffnen.

Tipp!
*Beachten Sie, dass sich die Farb-Felder auf die Farben im Muster in der **Stick-Abfolge** beziehen.*

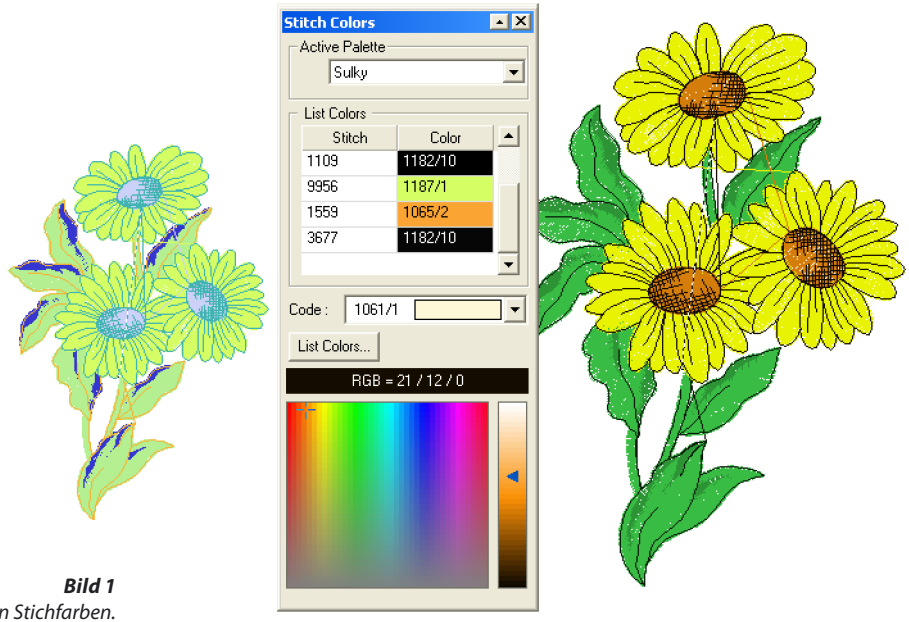


Bild 1
Gleitende Palette mit den Stichfarben.

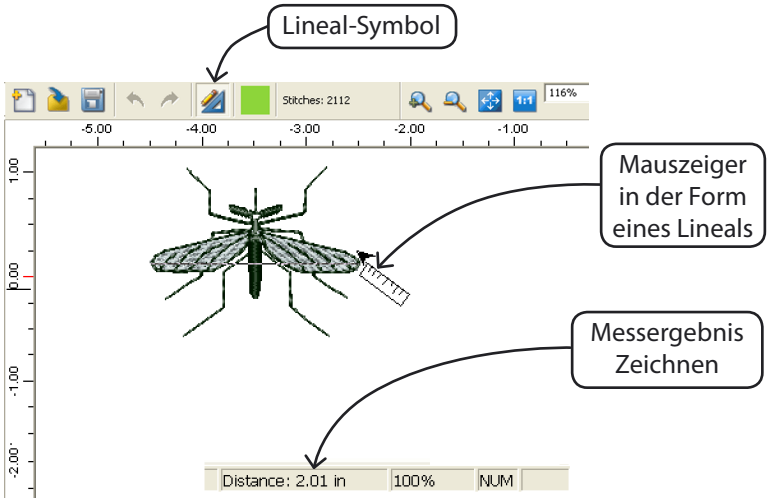
Im Detail: Lineal

Lineal
Lineal ist eine Funktion, mit der Sie jeder Zeit auf dem Bildschirm **den Abstand zwischen zwei Punkten messen können.** In einigen Fällen, wie etwa zum Messen der Breite von **Säulen bei Buchstaben**, ist die Verwendung des Lineals sehr nützlich.

So verwenden Sie Lineal

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Lineal**-Symbol. Alternativ wählen Sie **Lineal** aus dem Drop-down-Menü **Tools**.	Der Mauszeiger wird zu einem **Lineal**.
>2	Wählen Sie den **ersten Punkt** des zu messenden Objekts...	
>3	Ziehen (mit gehaltener Maustaste) Sie **direkt zum zweiten Punkt** des zu messenden Objekts und lassen Sie los.	Der Abstand wird rechts unten in der Informationsleiste angezeigt.

Um etwas mit dem Lineal messen zu können, müssen Sie ein Stickmuster oder ein Bild auf dem Bildschirm geöffnet haben.



*Das Lineal zeigt das Messergebnis in der unter Systemparameter eingestellten Einheit – **Millimeter** oder **Inches** – an.*

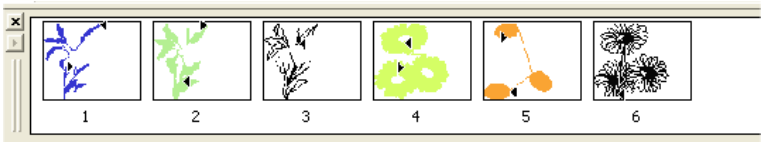
Farbblock-Liste

Die Farbblock-Liste zeigt alle Farbblöcke des Musters in der Reihenfolge, in der sie an die Maschine geschickt und gestickt werden, an.

Diese nützliche Funktion gibt Ihnen einen raschen Überblick über die Farb-Segmente eines Musters sowie über die Reihenfolge, mit der sie an die Maschine übertragen werden.

Je nach der Farbe des Blocks (dunkel oder hell) erscheint der Hintergrund der Symbole entweder in schwarz oder in weiß, so dass der Block durch den jeweiligen Farbkontrast besser zu sehen ist.

Die kleinen Rechtecke auf jedem Farbblock signalisieren den Anfangs- und Endpunkt des jeweiligen Farbpunktes, d.h. die Position, wo sich der erste bzw. der letzte Stich dieses Farbblocks befinden.

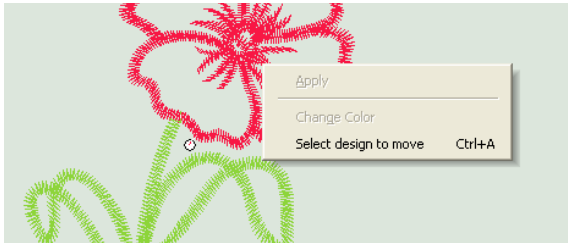


Markieren

Es kann vorkommen, dass Sie ein Muster verschieben müssen, so dass es sich ganz innerhalb des FUTURA Stickrahmens befindet.
Mit der FUTURA-Software ist dies kein Problem. Außerdem können Sie mit der FUTURA-Software auch nur einen bestimmten Block markieren, um ihn anschließend zu verschieben, seine Farbe zu ändern oder ihn sogar zu löschen !

Muster markieren und verschieben

Um ein Muster zu markieren und es auf dem Bildschirm auf eine andere Position zu verschieben, brauchen Sie lediglich mit der Maus irgendwo im Bildschirm rechtsklicken und anschließend „Muster markieren und verschieben" wählen.
Daraufhin wird automatisch das ganze Muster markiert, und Sie können es an jede beliebige Stelle im Bildschirm verschieben.
Wenn Sie das Muster an die gewünschte Position verschoben haben, rechtsklicken Sie einfach mit der Maus und wählen „Anwenden".
Das Muster wird an der neu festgelegten Position neu aufgebaut.



Wichtig !
Falls ein Muster größer ist, als der auf dem Bildschirm angezeigte visuelle Rahmen oder falls das Muster über den Rahmen hinaus verschoben wird, zeigt die Software einen Warnhinweis an.

Blöcke markieren

Die FUTURA Software bietet Ihnen außerdem die Möglichkeit, nur Teile oder Blöcke des Musters zu markieren.
Dazu klicken Sie einfach auf den Block, den Sie markieren wollen. Wenn Sie die Strg-Taste Ihrer Tastatur gedrückt halten, können Sie mehrere Blöcke gleichzeitig markieren.

Für die Markierung mehrerer Blöcke halten Sie die „Strg"-Taste gedrückt.

Wenn Sie das Muster an die gewünschte Position verschoben haben, rechtsklicken Sie wiederum einfach mit der Maus und wählen „Anwenden".
Der Block / die Blöcke wird / werden an der neu festgelegten Position neu aufgebaut.

Verschieben

Sie können die markierten Segmente **verschieben**.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie einen **Block** oder Alles markieren, wie oben beschrieben.	
>2	Klicken und ziehen Sie den **markierten Bereich** an den gewünschten Ort und **lassen Sie ihn los**.	Der markierte Bereich wird (vorläufig) an seinen neuen Ort gesetzt.
>3	Rechtsklicken Sie, und wählen Sie aus dem Pop-up-Menü **Anwenden**.	Der markierte Bereich wird mit Stichen gefüllt.

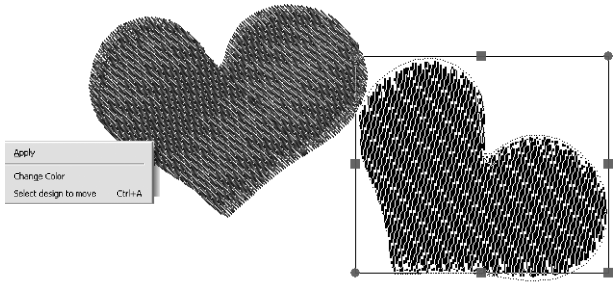


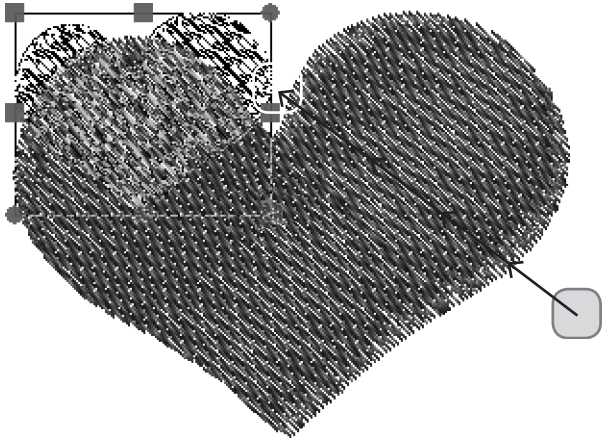
Bild 2
Klicken und Ziehen, um zu Verschieben.

Größe ändern

Sie können die markierten Segmente **in der Größe ändern**.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie einen **Block** oder **Alles markieren**, wie oben beschrieben.	Der markierte Bereich erscheint in einem Rahmen.
>2	Klicken und ziehen Sie ein **Quadrat** des Rahmens um den markierten Bereich, um die neue Größe einzustellen und **lassen Sie den Rahmen los**.	
>3	Rechtsklicken Sie, und wählen Sie aus dem Pop-up-Menü **Anwenden**.	Der markierte Bereich wird mit Stichen gefüllt.

*für **Schritt>2***
Ein Ziehen nach innen verkleinert den Bereich, ein Ziehen nach außen vergrößert ihn.

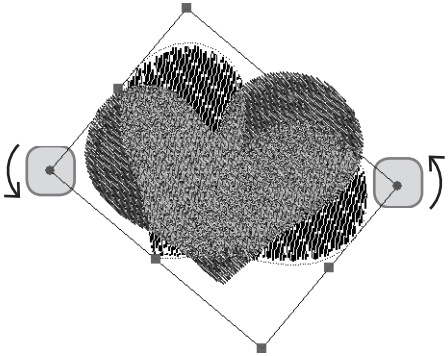


Zeigt, welchen Ziehpunkt Sie verwenden müssen, sowie die Anfangs- und Endposition und die Bewegung des Quadrats.

Drehen

Sie können die markierten Segmente **drehen**.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie einen **Block** oder Alles markieren, wie oben beschrieben.	
>2	Klicken und ziehen Sie den **Kreis** rechts oben oder links unten im Rahmen.	Der markierte Bereich wird in der gewählten Richtung **gedreht**.
>3	Rechtsklicken Sie, und wählen Sie aus dem Pop-up-Menü **Anwenden**.	Der markierte Bereich wird mit Stichen gefüllt.



Zeigt, welcher Ziehpunkt zum Drehen verwendet wird und in welche Richtung der Rahmen gedreht wird.

Bild 1
Mit den Kreisen drehen.

Löschen

Sie können die markierten Segmente **löschen**.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie einen **Block** oder **Alles markieren**, wie oben beschrieben.	
>2	Drücken Sie die **Entf**-Taste Ihrer Tastatur.	Der markierte Bereich verschwindet vom Bildschirm.

Farbe ändern

Außerdem können Sie die Farbe eines markierten Farbblocks ändern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Markieren Sie den **Block.**	
>2	Rechtsklicken Sie mit der Maus und wählen Sie „Farbe ändern“.	Es erscheint das Farbauswahl-Fenster.
>3	Wählen Sie eine beliebige Farbe für den Block.	Die Farbe des Blocks ändert sich.

Im Detail: Buchstaben

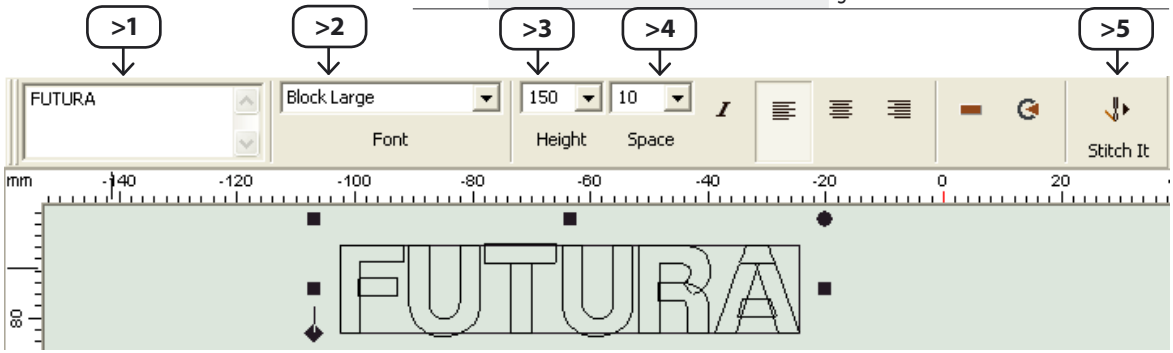
Mit der Funktion **Buchstaben** von FUTURA können Sie einfach Buchstaben erzeugen. Egal, ob Sie Ihrem Muster ein Monogramm hinzufügen oder einen individuellen Namen einrichten wollen, dies wird für Sie bald so einfach sein wie das „**A, B, C**“!.
Zwar ist die Reihenfolge, wie Sie einen Buchstaben erzeugen, nicht von Bedeutung, doch für die Erlernung des Programms ist es hilfreich, sich an eine „**Schritt für Schritt**“-Formel zu halten. Die folgende **Lektion** bewegt sich für die Beschreibung der Grundfunktionen von Buchstaben auf der **Buchstaben-Symbolleiste** von links nach rechts.

Für die folgende Lektion öffnen Sie bitte einen leeren FUTURA-Bildschirm.

Buchstaben Schritt für Schritt:

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das **Buchstaben**-Symbol.	Es öffnet sich die Buchstaben-Symbolleiste.
>2	Klicken Sie in das **Textfeld** und geben Sie einen [Namen] ein.	Die Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm innerhalb eines Rahmens.
>3	Wählen Sie im **Feld Schriftstil** eine **Schriftart** aus.	Die Buchstaben im Rahmen erscheinen in der neu gewählten Schriftart.
>4	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste eine **Schrifthöhe**.	Die Buchstaben nehmen die ausgewählte Höhe an.
>5	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste einen **Abstand**.	Die Buchstaben nehmen den ausgewählten Abstand an.
>6	Wählen Sie das Symbol **Sticken**.	Die Buchstaben werden mit Stichen gefüllt.

Bild 1
Buchstaben Schritt für Schritt:
>1
Geben Sie einen Namen ein
>2
Wählen Sie die Schriftart
>3
Stellen Sie die Buch-stabenhöhe ein
>4
Stellen Sie den Buchstaben-abstand ein
>5
Sticken Sie die Buch-staben



Textfeld
Das **Textfeld** funktioniert wie eine Schreibmaschine. Geben Sie einfach einen Namen ein und drücken Sie die **Eingabe**-Taste, um in die zweite Zeile zu gelangen (sofern Sie weitere Zeilen wünschen). Auch wenn Sie hier mehrere Zeilen auf einmal eingeben können, ist es einfacher, mit den einzelnen Textzeilen zu arbeiten.

Schriftstil
Die Drop-down-Liste enthält alle verfügbaren Schriftarten Ihrer Software. Die **zuletzt verwendete Schriftart** bleibt im Feld **Schriftstil** angezeigt.

Schrifthöhe
Im Feld **Schrifthöhe** wählen Sie aus der Drop-down-Liste die gewünschte **Höhe** der Buchstaben. Alternativ können Sie die **Buchstabenhöhe** eingeben, indem Sie das Feld **Schrifthöhe** markieren. Die Buchstaben innerhalb des Rahmens werden automatisch auf die neue Größe aktualisiert.

Abstand
Im Feld **Abstand** wählen Sie aus der Drop-down-Liste den gewünschten **Abstand zwischen** (all) den Buchstaben. Alternativ können Sie den **Buchstabenabstand** eingeben, indem Sie das Feld **Abstand** markieren. Siehe auch Abschnitt „Erweiterte Abstandeinstellung“ weiter unten.

Tipp!
Als Standardwert für den Abstand eignet sich 10, so dass auf ein Abschneiden des Fadens zwischen den Buchstaben verzichtet werden kann.

Kursiv
Klicken Sie auf dieses Symbol, um den Text im Buchstaben-Rahmen **kursiv** erscheinen zu lassen.

Für eine Erhöhung oder Reduzierung der Schrägstellung siehe den Abschnitt über rechteckige Rahmen.

Ausrichtung
Sie können Ihren gestickten Text genau so behandeln wie einen mit der Schreibmaschine geschriebenen Text. Wählen Sie für die **Ausrichtung zwischen linksbündig, zentriert** und **rechtsbündig**. Dieses Feature ist besonders dann von Nutzen, wenn Sie mit mehreren Zeilen arbeiten.

Rahmen

Für die **Rahmen** stehen Ihnen verschiedene Stile zur Verfügung, aus denen Sie für Ihre „Kreationen" mit Text wählen können. Während sich die Buchstaben innerhalb des Rahmens befinden, können Sie die Kreise und die Quadrate auf der Rahmenlinie für eine Manipulation der Form verwenden. **All die verschiedenen Rahmenarten können verschoben, vergrößert oder verkleinert und gedreht werden**. Um einen Rahmen zu verschieben, klicken Sie einfach in die Mitte des Rahmens und ziehen Sie ihn an den gewünschten Ort.

Für zusätzliche Informationen siehe die folgenden Abschnitte zur Änderung der Abmessungen oder zur Drehung von Rahmen.

Rechtecks-Rahmen

Der **Rechtecks-Rahmen** bietet Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, um einen Text (also eine „normale" gerade Linie) zu ändern. Sie können den Rahmen **verschieben**, indem Sie auf einen beliebigen Punkt innerhalb des Rahmens **klicken** und ihn an einen neuen Ort verschieben.

Schritt	Aktion	Ergebnis
Buchstaben kursiv stellen	Klicken Sie auf den **Griffpunkt** unten links im Rahmen und **ziehen Sie den Rahmen in die Richtung der gewünschten Schrägstellung**.	Die Buchstaben neigen sich in Richtung der gezogenen Grundlinie.
Nach unten versetzen	Klicken Sie auf den **Griffpunkt** unten rechts im Rahmen und **ziehen Sie nach unten**.	Die Buchstaben erscheinen diagonal nach unten versetzt.
Rahmenabmessungen ändern	Klicken Sie auf das **Rechteck** unten rechts oder oben links im Rahmen und **ziehen** Sie nach **oben** oder **unten**.	Die Buchstaben ändern proportional ihre Größe
Drehen	Klicken Sie auf den **Kreis** oben rechts oder unten links und drehen Sie den Rahmen.	Die Grundlinie der Buchstaben dreht sich in eine neue Richtung.

*Für den **Schritt >Rahmenabmessungen** Mit den Quadraten in (der Mitte) der linken/rechten/oberen/unteren Linie können Sie den Rahmen in eine Richtung (Höhe oder Breite) verändern.*

Kreisrahmen

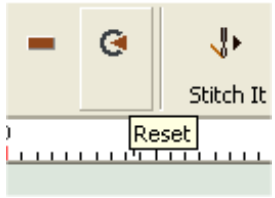
Bei allen Rahmen haben die auf dem Rahmen zu sehenden Symbole – **Kreise und Quadrate** – eine spezielle Funktion. Am besten experimentieren Sie einfach mit den Rahmen, indem Sie die Punkte **anklicken und ziehen**. So erhalten Sie eine visuelle Demonstration der vorgeschlagenen Manipulation.

Brücken-Rahmen

Diese Rahmen sind sehr flexibel, einschließlich der **traditionellen Brücke**. Die Buchstaben bleiben immer senkrecht.

Zurücksetzen

Wenn der Rahmen in irgendeiner Art und Weise manipuliert worden ist, können Sie mit dem Zurücksetzen-Symbol die Buchstaben auf ihre ursprüngliche Konfiguration innerhalb des Rahmens zurücksetzen.



Buchstaben sticken

Wählen Sie das Symbol **Sticken**,
um die Buchstaben mit Stichen zu füllen.

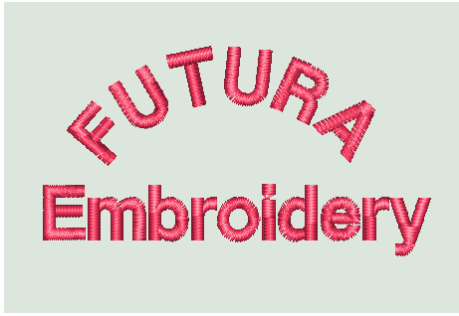


Bild 2
Die fertigen Buchstaben

Die Buchstabenfarbe ändern

Bei der Arbeit mit Buchstaben wünschen Sie möglicherweise, dass die Worte in einer anderen Farbe gestickt werden als die zuletzt verwendete. Um die aktive Farbe zu ändern, klicken Sie einfach auf das Farb-Symbol in der Werkzeugleiste.

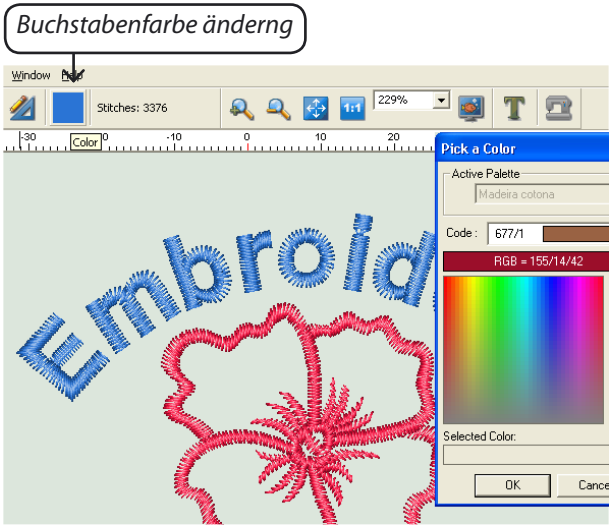


Bild 2
Die Buchstabenfarbe änderng

Im Detail: Systemparameter

Systemparameter
Mit der Funktion **Systemparameter** können Sie die **Umgebung** (Bildschirm) **von FUTURA personalisieren.** Diejenigen unter Ihnen, die lieber in **Inches** messen wollen, können unter Systemparameter die entsprechende Einstellung vornehmen.
Standardmäßig ist das System auf Millimeter eingestellt.

So verwenden Sie Systemparameter

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü **Tools** die Option **Systemparameter**.	Es öffnet sich das Dialogfeld Systemparameter.
>2	Klicken Sie in der Drop-down-Liste **Maßsystem** auf **Englisches System (Inches)**.	Das Bildschirm-Lineal erscheint in Inches.
>3	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste **Sprache Englisch**.	Die Menüs erscheinen in Englisch (Standardeinstellung).
>4	Klicken Sie auf **OK**.	Die Änderungen finden statt.

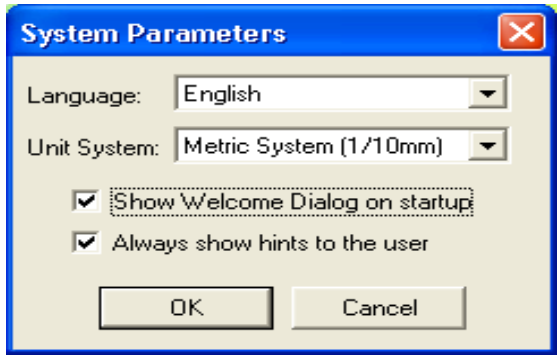


Bild 1
Dialogfeld Systemparameter

Andere Systemparameter
Während Sie sich im Dialogfeld **Systemparameter** befinden, können Sie auch die Kästchen für „Willkommen-Dialog zeigen“ und „Benutzertipps“ **deaktiveren**.

Wilkommen-Dialog zeigen
Die Software verfügt über einen „Start“-Dialog, der dem Benutzer bei grundlegenden Start-Aufgaben hilft, wie etwa: **Ein Muster öffnen, ein neues Muster starten, Stickrahmen definieren** u.a. Dieses Fenster können Sie in den entsprechenden Bereichen (Dialogfeld) oder innerhalb der **Systemparameter** ändern.

Benutzertipps einblenden
Dies deaktiviert die Warnmeldung, dass Sie die Stickerei-Spannung immer auf „E“ eingestellt haben müssen, wenn Sie ein Muster an die FUTURA Maschine senden.

Im Detail: Hilfe

FUTURA enthält eine an integrierten **Hilfe- und Support-Features**, die Sie während Ihrer Arbeit mit der Software unterstützen. Diese Themen finden Sie im Drop-down-Menü **Hilfe**.

Hilfe-Index
Sie erhalten FUTURA mit einem **online Hilfe**-Feature, das Ihnen wertvolle Informationen zu den **Features** und **Funktionen** von FUTURA bietet.

> Markieren Sie ein Feature, zu dem Sie Hilfe benötigen, und drücken Sie anschließend die **Taste F1 Ihrer Tastatur**. Daraufhin zeigt das Programm sofort das diesbezügliche **Hilfe-Thema** an.
> Für allgemeine Hilfe wählen Sie **Hilfe>Inhalt.** Wenn Sie auf die Option Inhalt klicken, aktiviert das Programm das **Hilfe-Feature** und zeigt ein Menü-Fenster mit den **verfügbaren Hilfe-Themen** an.
>Wählen Sie **Hilfe>Suchen** und **geben Sie ein speziellesThema ein**.
Die verfügbaren Themen werden in einer Tabelle angezeigt.

„Wie?“-Tutorial

Das „**Wie?“- Tutorial** ist ein zusätzliches Hilfe-Feature, das Ihnen rasch erklärt, wie Sie die Software korrekt verwenden und mit ihr faszinierende Ergebnisse erzielen können. Während der Standard-Hilfe-Abschnitt sich mehr darauf konzentriert, das Wesen jedes Features und jeder Funktion der Software zu erklären, verfolgen die „Wie?“-Tutorials das Ziel, Ihnen während der Arbeit mit der Software zu zeigen, „wie Sie etwas tun können“.
Wählen Sie auf der Tutorials-Seite einfach das Thema, mit dem Sie sich beschäftigen wollen und folgen Sie den ausführlichen, schrittweisen Anweisungen, wie Sie eine Funktion oder ein Feature der FUTURA-Software verwenden.

Tutorial „Maschinen-Einrichtung“

Um Ihre FUTURA Nähmaschine für Stickereien zu benutzen, müssen Sie sie zunächst auf Stickarbeiten einstellen.

Dieses Tutorial erklärt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihre Nähmaschine korrekt zum Sticken vorbereiten.

Tipp des Tages

Der **Tipp des Tages** ist ein unterhaltsames und zugleich informatives Feature von FUTURA. Darin sind viele hilfreiche Tipps enthalten, die Sie erfolgreich in den neuen Tag starten lassen!
Klicken Sie auf „**Weiter**“, um mehr Tipps)zu sehen, oder auf „**Schließen**“, um das Fenster zu schließen.

Wenn Sie nicht wollen, dass dieses Fenster beim Öffnen der Software erscheint, deaktivieren Sie die Option „Beim Starten Tipps einblenden“.

Da Tipp des Tages eine sehr einfache Funktion von FUTURA ist, siehe „**So verwenden Sie den Tipp des Tages**“ für weitere Informationen.

Tastatur-Karte

Die **Tastatur-Karte** ist eine nützliche **Hilfe-Tabelle**, mit der Sie die **Tastaturbefehle** und **Definitionen** zu den Themen in den **Drop-down-Menüs** finden.
Da die **Tastatur-Karte** eine sehr einfache Funktion von FUTURA ist, siehe „**So verwenden Sie die Tastatur-Karte**“ für weitere Informationen.

Registrieren
Diese Option bringt Sie auf eine Internet-Seite, auf der Sie Ihre Software registrieren können.

Bevor Sie dieses Feature verwenden, vergewissern Sie sich, dass Sie Ihren Computer ans Internet angeschlossen haben.

Mehr Angebote unter FUTURA support seite

Bevor Sie dieses Feature verwenden, vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer ans Internet angeschlossen ist

www.futura-support.com ist eine online Support-Website, auf welcher der Benutzer der aufregenden FUTURA-Produkte Support erhält.
Sehen Sie selbst – klicken Sie in FUTURA einfach auf „**Hilfe**“ **-> „Zur Support-Seite verbinden.“.** Loggen Sie sich in **www.futura-support.site** ein und registrieren Sie sich, um in den **Genuss** aller angebotenen und Produkte zu kommen.

Über FUTURA

Die Funktion „**über FUTURA**“ öffnet ein Fenster, in dem Basisinformationen zu dieser Software angezeigt werden

Meine Notizen

SINGER®